POKE 6

1 kwietnia

Imieniny: Zbigniewa, Grażyny
Premiera POKE #6

Uff..
Witam w nietypowym, bo prima aprilisowym wydaniu POKE. Owszem, to nie żart, 6 numer pisma się ukazał (tak jakby). Jest to jednak odcinek bardzo szczególny, ale o tym za moment.
Najpierw zajmijmy się zawartością pisma. W sumie mamy opisanych 21 gier (w zasadzie więcej, bo taki *Larry Edycja Kolekcjonerska* to 5 gier w jednej). Spis treści macie pewnie już za sobą, więc doskonale zdajecie sobie sprawę, że jest co poczytać. Ja tylko ze swojej strony polecę recenzję *Thiefa* pióra Jacka „Zillametha" Wesołowskiego, znanego tu i ówdzie.
Prócz recenzji, są jedynie dwie solucje i to w zasadzie wszystko.
Dlaczego tylko tyle przez rok?
No cóż, jak widać po stopce, nieco nam się wykruszyła ekipa, a tworzenie samemu całego pisma mija się jednak z celem. Poza tym miałem pewną zapaść grową (ale to historia na inną okazję), no i pojawiły się nieco inne priorytety. Grom mogę poświęcić góra 20 godzin tygodniowo (wliczając w to każdą wolną chwilę i weekendy), a gier do przejścia nie ubywa. Ale dosyć ględzenia, przejdźmy do konrketów.

Dlatego sprawa przedstawia się następująco – jeżeli do początku maja (no powiedzmy do 5 maja) nie znajdą się osoby chętne do współtworzenia pisma (przynajmniej 2 recenzentów, dodatkowo przydałby się korektor), to **POKE 6** jest przedostatnim numerem pisma, który ujrzy światło dzienne. I to chodzi mi o osoby, które naprawdę chciałyby się w to bawić, a nie zamilkną po dwóch, trzech mailach.
Email rzecz jasna również w stopce.

No to by było na tyle. Miłego prima aprilis. I nie dajcie się nabrać.

eof;

INDEX

Ten numer POKE przygotowali: Maciej Kaczyński, Grzegorz "Mancubus" Czerski, Łukasz "Dracon__" Woźniczka oraz gościnnie Jacek „Zillameth" Wesołowski. Całość do kupy złożył Maciej Kaczyński, a korektorował Word.

Adres pisma: **http://www.poke.tk**
E-mail kontaktowy: **kontakt@poke.tk**

Redakcja zastrzega sobie publikację (bądź nie) wszelkich listów nadesłanych na ten adres, robienie sobie z nich jaj, a także możliwość ich skracania i wycinania wszelkich wylgaryzmów. :



Joe Schmoe niespokojnie wiercił się w kokpicie. W eterze panował chaos; dziesięć mil na wschód czterech jego kolegów toczyło zażarty bój z jedną, jedyną wrogą maszyną. Joe nie miał większych złudzeń co do wyniku starcia - ten sam pilot dwa dni wcześniej samotnie spacyfikował Anchorhead Bay, strącając dwanaście maszyn i kompletnie niszcząc obronę przeciwlotniczą portu, a wszystko to przy pomocy stareńkiego A-6 Intruder. Pilot zamyślił się... jeszcze trzy tygodnie temu wszystko było bardzo proste. Przy pomocy ludzi takich, jak on junta wojskowa przejmowała powoli władzę w kraju. Jednak tydzień temu pojawiły się plotki o jakimś specjalnym oddziale, złożonym z najlepszych pilotów, mających powstrzymać siły wprowadzające nowy ład. Z zamyślenia wyrwało go potężne szarpnięcie maszyną; Joe instynktownie ściągnął drążek, kątem oka rejestrując wściekle migoczące lampki panelu kontroli uszkodzeń. Lewa ręka wędrowała już do spustu wyrzutnika flar, gdy samolot oberwał po raz kolejny. Lewe skrzydło poleciało swoją drogą, rozkoszując się świeżo nabytą wolnością, samolot zaczął wirować, a po kilkunastu sekundach eksplodowało paliwo. Resztki rześkiego niegdyś stalowego ptaka waliły się teraz szybko ku ziemi, otoczone kulą ognia...

BINGO! AIR COMBAT

Tak właśnie przedstawiają się starcia w serii gier *Ace Combat*, przeznaczonej dla konsoli Playstation. Tytuły te firmuje Namco, co powinno być wystarczającą gwarancją dobrej jakości. Siadając do konsoli od razu powinniście przygotować się na rozrywkę łatwą, lekką i przyjemną. Serię rozpoczyna *Ace Combat*, znany również jako *Air Combat*, wydany w roku 1995. Wcielamy się tu w rolę pilota, mającego za zadanie uwolnienie swojej ojczyzny spod panowania junty wojskowej. Część druga, nazwana *Ace Combat 2: Operation Scarface*, opowiada o grupie pilotów walczących o uwolnienie swojej ojczyzny spod panowania... junty wojskowej. No cóż, ponoć dobre pomysły zawsze w cenie; a prawdę rzekłszy - raczej mało kto zwróci uwagę na fabułę gry.

Część trzecia, ochrzczona przez twórców mianem *Ace Combat 3: Electrosphere* pakuje gracza w kamasze dzielnego pilota, latającego pod godłem Narodów Zjednoczonych (lub czegoś



w tym stylu), mającego zapobiec wybuchowi otwartego konfliktu pomiędzy małym krajem a megakorporacją przyszłości. Drobna dygresja - chciałbym kiedyś polatać jako jakiś „zły" pilot, podbijając w trakcie wielkiej inwazji kolejne obszary wrogiego, imperialistycznego mocarstwa, strącając kolejnych najemnych sługusów obcego reżimu, wyzwalając masy robotniczo - chłopskich spod panowania wrednej burżuazji, etc.

Powstała również część czwarta i piąta, obie działają na platformie Playstation 2 i są jeszcze zbyt nowe jak na potrzeby niniejszej recenzji.

Rozgrywka nie grzeszy zbytnio realizmem, dobrym odpowiednikiem na PC byłby tu *F29 - Retaliator*, albo pierwszy *Commanche*. Można co prawda przeciągnąć, lecz trzeba na to porządnie zapracować, depcząc klawisz zmniejszania ciągu aż do bólu paluchów. Na dokładkę zachowanie samolotu podczas wypracowanego z takim trudem przeciągnięcia jest - delikatnie mówiąc - dziwne. Samolot wali się w dół, w magiczny sposób zawsze zdążywszy ustawić się dziobem w kierunku matki ziemi - nie liczcie więc na żaden ślizg na ogon. Nasza stalowa ptaszyna po zdjęciu palców z klawiszy odpowiedzialnych za przepustnicę samoczynnie zwalnia lub przyspiesza, dążąc do właściwej dla siebie prędkości przelotowej. Na dokładkę wszystkie samoloty cechuje nieziemska wprost stabilność, jak gdyby zainstalowano w nich cyfrowe układy sterowania rodem ze Star Treka.

W dziedzinie uzbrojenia panuje początkowo lekki marazm; każdy z samolotów ma do dyspozycji działko i rakiety. W części trzeciej jest już ciekawiej, do naszej dyspozycji oddano kilka rodzajów pocisków rakietowych oraz sześć rodzajów działek - z czego, niestety, jedno dostępne jest tylko w jednej, wybranej misji, zaś dwa inne przypisane są sztywno do swoich samolotów. Niezbyt bogaty arsenał rekompensuje niesamowita ilość przenoszonych środków bojowych - sami przyznacie, że A4 Skyhawk z 80 lub też Eurofighter Typhoon z 72 kierowanymi pociskami rakietowymi to raczej... niecodzienna konstrukcja. Amunicja do działka nie kończy się, tak więc nasz kciuk może często gościć w okolicach spustu. To znaczy, w części pierwszej teoretycznie może jej zabraknąć, gdyż zabieramy ze sobą na misję „tylko" 9999 sztuk. Konia z rzędem temu, kto zużyje chociaż połowę.

Zresztą, działko przydaje się graczowi równie często jak przeciętnemu dresiarzowi mózg. Fanów ambitnych produkcji lotniczych z rodzaju "Żelazny Orzeł III i 1/2" ucieszy zapewne fakt, że do celów powietrznych i naziemnych odpalamy te same rakiety.

Graficznie seria *Ace Combat* jest wyjątkowo nierówna [a właściwie pokazuje typowy rozwój techniczny gier na każdą platformę - przyp. Reptil3]. Część pierwsza wygląda na mocno nieświeżą; samoloty są wymodelowane z żałośnie małej liczby trójkątów, pod skrzydłami zaś rozciąga się płaska jak stół, gradientowa decha, przerywana z rzadka kanciastymi trójwymiarowymi obiektami. Wszelakie maszyny latające wyglądają jak w *F-15 II* lub *F-19*, zaś oba wymienione tytuły biją na głowę AC1 różnorodnością obiektów naziemnych.

Ace Combat 2 pod względem grafiki jest już o wiele lepsze; samolot ma wszystkie niezbędne części, włącznie z ruchomymi sterami, zaś matka ziemia oraz wszelakie oparte o nią obiekty są w końcu trójwymiarowe. Dzięki temu mamy teraz szansę polatać nie tylko nad płaskimi stepami, ale także w głębokich kanionach, dolinach górskich czy też przemknąć pomiędzy przęsłami mostu. Niestety, poszczególne poligony nie są cieniowane, co boli szczególnie w drugiej misji, rozgrywającej się nad ośnieżonymi szczytami gór - wielkie trójkąty o jednakowej jasności strasznie biją po oczach.

Część trzecia jest już zrealizowana bardzo dobrze - teren jest w pełni trójwymiarowy (inna sprawa, że przez większość czasu latamy nad wielkimi połaciami wody), wszelakie latające żelastwo wymodelowane

zostało bardzo starannie, zaś wszystko rozpływa się w gustownej mgiełce. Dodatkowego uroku dodają drobne smaczki graficzne - a to smugi kondensacyjne pojawiające się przy większych prędkościach, refleksy na powierzchni fal morskich czy też rozgrzane gazy wylotowe, zamazujące obraz za dyszami silników. Niby nic, a jednak cieszy. Jedyna wada - z powodu ciasnoty w pamięci autorzy musieli chyba drastycznie zmniejszać rozmiary tekstur, gdyż w pobliżu ziemi straszą nas wielgachne piksele.

Oprawa dźwiękowa jest poprawna, i nie można tu raczej napisać nic więcej. Silniki pracujące na wysokich obrotach wyrzucają spaliny z charakterystycznym wizgiem, działka rześko terkoczą, zaś odpalane rakiety kierują się na przeciwników z kojącym uszy szumem silnika rakietowego. W menu oraz w trakcie podniebnych wojaży słyszymy tyrady wojaków płci męskiej (AC2) bądź żeńskiej (AC3). Niestety, ludzie podkładający głosy nie wczuwali się chyba zanadto w swoje role, wszystkie gadki brzmią bowiem strasznie drewniano i nie wyrażają większych emocji. Wot, posmęcili sobie do mikrofonu i dostali miesięczną premię. Za to muzyka daje radę - w części pierwszej mamy nie wyróżniającą się niczym nadzwyczajnym mieszankę japońskiego elektronicznego rocka i równie elektronicznego umpa - umpa; niemniej da się tego słuchać bez większych obrażeń na zmyśle słuchu. W części drugiej podniebnym bojom towarzyszy dziarska muzyka gitarowa, przeplatana niepokojącymi, ambientowymi kawałkami; osobiście podkład z AC2 uważam za najlepszy w serii. W części trzeciej do chóru z wyjącymi silnikami i szczekaniem działek pokładowych próbują zestroić się typowo elektroniczne, technopodobne kawałki, przerywane dziwnymi eksperymentami muzycznymi typu “zmiksowany chór żeński”. No cóż, ja tam może się i nie znam, ale niezbyt mi się to podobało.

Grywalność natomiast dosłownie wylewa się z ekranu, na dokładkę pokapując z głośników. Sterowanie jest banalne, i po pierwszej misji nikt nie powinien mieć z nim większych kłopotów. Nad grafiką można znęcać się w recenzji, ale goniąc po zachmurzonym nieboskłonie parę Migów dwudziestych pierwszych nie będziemy mieli raczej czasu przyglądać się przesuwającym się pod skrzydłami połaciom gruntu, zaś wykonując rundkę nad stanowiskiem plot również nie znajdziemy czasu na stres związany z brakiem wygładzania tekstur pokrywających okoliczne wzgórza. Przeciwnicy są dość głupi, i najczęściej po wejściu na ogon pierwsza para rakiet kończy zabawę w kotka i myszkę. Czasami jednak wpadają w dziwaczny “cug” unikowy i potrafią uciec sporej ilości pocisków. Należy wtedy nieco zwolnić i pozwolić takiemu przyjemniaczkowi oddalić się kawałek, uspokoić się. Gdy już szok minie, otwieramy maksymalnie przepustnicę i wysyłamy przeciwnikowi jedną - dwie ekspresowe przesyłki a’la Unabomber. Cała rozgrywka przypomina mocno pierwszego Commanche - szczypta realizmu, dużo ognia, wybuchów, miła muzyka płynąca z głośników; rozrywka przyjemna, lekka i - z reguły - łatwa. W każdej części do dyspozycji mamy spore stadko maszyn, różniące się przeróżnymi parametrami typu prędkość, przyspieszenie, stabilność, itepe. Różnice te faktycznie czuć pod paluchami krzyżaka, co się chwali - bądź, co bądź to gra arcade. Misje są dość ciekawe, chociaż na specjalne zróżnicowanie nie możemy narzekać. Większość koncentruje się wokół niszczenia jakiegoś kompleksu naziemnego, tudzież zestrzelenia atakujących maszyn wroga. Zdarzają się jednak i smaczki, typu przelot ciasnym kanionem w celu zniszczenia bazy wroga, śledzenie powracającej z misji rozpoznawczej wrogiej maszyny, ochrona atakujących wrogie instalacje bombowców, czy też - wyjątkowo upierdliwy - przelot przez wielką, podziemną instalację. Na dokładkę, w części trzeciej pomiędzy misjami oglądamy filmiki albo cut-scenki oparte na engine gry, popychające fabułę gry do przodu. Tak, tak, strzelanka z fabułą godną przygodówki - to znaczy, w wersji japońskiej, gdyż w niej to właśnie gracz decydował o rozwoju akcji, decydując do której z występujących w grze frakcji dołączyć. Niestety (a może na szczęście? jak wieść gminna niesie, fabuła była wyjątkowo gniotowata), w wersji anglojęzycznej zrezygnowano z możliwości wyboru, pozostaje nam jedynie wylatanie wszystkich misji.

Podsumowując, wszystkie tytuły z serii Ace Combat to typowe gry arcade. Mamy tu okazję do miłej, poobiedniej przejażdżki po niebie połączonej z prażeniem do wszystkiego, co w celownik wejdzie. Grafika (poza częścią pierwszą) nie odstrasza, dźwięk również uchu miły jest, grywalność buzuje. Całość przykuwa do telewizora na dłuższą chwilę. Słowem, fajne.

Mancubus





Jeżeli można w ogóle mówić o sztuce w grach komputerowych, to wydane w roku 1998 przygody złodzieja Garretta są doskonałym przykładem pogodzenia walorów "artystycznych" z sukcesem komercyjnym. *Thief* opóźnił o trzy lata zamknięcie studia Looking Glass, mimo że szedł pod prąd prawie wszystkich obowiązujących wtedy standardów. W ilu grach FPP zakazuje się graczowi zabijania uzbrojonych po zęby wrogów? W ilu z nich głównemu bohaterowi sprawia trudność pokonanie nawet pojedynczego przeciwnika? Nieczęsto zdarza się też, by gracz większość czasu spędzał na czekaniu, a dźwięk pełnił ważniejszą funkcję niż obraz. I niestety równie rzadko autorzy przykładają podobną wagę do tak zwanego klimatu.

Klimat to słowo-wytrych stosowane zazwyczaj w odniesieniu do tych elementów, które są niewidoczne na pierwszy rzut oka i nie wiążą się bezpośrednio z rozrywką. W Thiefie budowaniu go służy dosłownie wszystko, począwszy od odpraw obowiązkowo zaczynających się apokryficznymi cytatami nawiązującymi do fabuły, a skończywszy na stylizowanych wypowiedziach przeciwników. Autorzy podjęli nieco ryzykowną decyzję o nietłumaczeniu świata gry w instrukcji - gracz zostaje wrzucony w sam środek nienazwanego, wstrząsanego konfliktami Miasta i musi sam domyślić się, o co w tym wszystkim chodzi. Wiedzę zdobywa mimochodem z podsłuchanych rozmów strażników, pozostawionych w widocznych miejscach dzienników i listów oraz ironicznych komentarzy głównego bohatera. Ów stanowi zresztą jedną z największych zalet Thiefa, jako że jest postacią z krwi i kości. Garrett to prawdziwy antybohater, który nie tylko nie radzi sobie w "honorowej" walce wręcz, ale też kieruje się wyłącznie chciwością. Mimo to daje się lubić, bo jest dobry w tym, co robi, ma zasady, których nie łamie i może pochwalić się sarkastycznym, cynicznym poczuciem humoru. Podobnie dwuznaczne są inne występujące w grze postacie i organizacje. Pełniący funkcję ostoi prawa i porządku Młotowcy to w rzeczywistości brutalni tępiciele niewiernych, nie lepsi od głównego czarnego charakteru, który tak samo jak oni morduje w imię idei. Bogaci szlachcice, ulubione ofiary Garretta, sami przewodzą gildiom rabusiów i zabójców. Tajemnicza grupa Strażników dąży co prawda do zachowania "równowagi" między walczącymi frakcjami, co w praktyce sprowadza się do zapobiegania zbrodniom, ale nie czyni niczego, by urządzić Miasto bardziej sprawiedliwie. Nie jest przypadkiem, że choć *Thief* nie zalicza się w żadnym razie do komedii, to Terry Pratchett powiedział kiedyś o nim, że atmosferą przypomina jego książki o Świecie Dysku.

Jedną z największych zalet *Thiefa* jest zaprzęgnięcie do rozgrywki dźwięku. Jeszcze dziesięć lat temu traktowano ten element głównie w kategoriach zdobniczych, jak efekty specjalne. Co prawda już w Doomie potwory stojące plecami do gracza odwracały się w jego stronę usłyszawszy strzały, ale nie brały pod uwagę na przykład odgłosów kroków, których zresztą w ogóle w *Doomie* nie było. *Thief* to zmienił, i to radykalnie. Przeciwnicy Garretta reagują na wszelkie niespodziewane odgłosy, w tym także hałasy upuszczanych przedmiotów i okrzyki zaatakowanych sprzymierzeńców. Co więcej, gra bierze pod uwagę, że niektóre powierzchnie tłumią dźwięki lepiej niż inne. Oznacza to, że na przykład po dywanie można biegać i skakać pozostając niewykrytym, podczas gdy metalowa krata zdradza obecność gracza nawet gdy ów się skrada. *Thief* uwzględnia też, choć w nieco zbyt uproszczony sposób, wpływ geometrii otoczenia na propagację dźwięku.

Na podobnej zasadzie do nowej roli awansowało oświetlenie. Estetyka w *Thiefie* zdecydowanie ustępuje pola mechanice, a gry cieni nie służą w mniejszym stopniu budowaniu nastroju niż wyodrębnianiu miejsc, w których Garrett jest niewidoczny dla wrogów. Większość źródeł światła można "wyłączyć", co często ma kluczowe znaczenie dla powodzenia misji.

Choć więc *Thief* na pierwszy rzut oka przypomina strzelankę FPP w konwencji "średniowiecznej", jego środowisko jest w rzeczywistości znacznie bardziej skomplikowane niż w *Doomie* czy *Half-Life*. Przeciwnicy reagują na wiele bodźców i dostrzegają nawet takie szczegóły jak otwarte drzwi czy zniknięcie przedmiotu, choć nie zawsze wyciągają z tych obserwacji właściwe wnioski. Niestety czasem oszukują i na przykład w trakcie przeszukiwania okolicy z kilku możliwych tropów zazwyczaj wybierają ten, który prowadzi ich do rzekomo dobrze ukrytego gracza. Mimo to ich reakcje i działania są logiczne, a dzięki temu do pewnego stopnia przewidywalne. Jednocześnie *Thief* surowo karze pośpiech. Nieuważny gracz pędzący przed siebie na złamanie karku szybko zdradza swoją obecność i musi walczyć, co się zazwyczaj źle kończy, bo wrogowie są szybcy i mają przewagę liczebną. Aby wygrać, trzeba wykorzystywać ich słabe strony, takie jak wrażliwość na nagłe uderzenie pałką w głowę. Jest to możliwe tylko gdy dysponuje się wiedzą o ich trasach patrolowych, liczebności i zachowaniu. W ten sposób *Thief* wymusza na graczu myślenie i... cierpliwość. Nie każdemu podoba się taka konwencja, pozbawiona wartkiej akcji i wyzwań dla refleksu, gdzie większość czasu spędza się na czekaniu i obserwowaniu.

Do największych zalet *Thiefa* należy to, co anglosasi określają terminem "emergent gameplay", przetłumaczalnym na polski jako "wyzwania samorodne". Choć znaczna część zachowań głównego bohatera i jego adwersarzy to zdarzenia predefiniowane, które zawsze przebiegają tak samo i w tych samych okolicznościach, to większość przeszkód stawianych graczowi wynika bezpośrednio ze sposobu funkcjonowania otoczenia. Na przykład strażnicy trzymają się zadanych im tras patrolowych i posterunków, ale w każdej chwili mogą z nich zejść, jeśli coś ich zaniepokoi. Stąd już sam fakt, że różni gracze docierają do tego samego miejsca w różnym czasie, sprawia, że stają przed różnymi wyzwaniami, bo strażnicy znajdują się na innych pozycjach. Zakres możliwości dodatkowo poszerza swoboda zagwarantowana przez autorów odpowiednią konstrukcją poziomów. W większość ważnych miejsc można dotrzeć na kilka różnych sposobów, a gracz rzadko zostaje zmuszony do rozwiązania danego problemu w ściśle określony sposób.

Jednym z nielicznych niedostatków *Thiefa*, wynikającym zresztą z jego zalet, jest sztuczna inteligencja przeciwników. Otoczenie, w którym operują, jest dla nich zbyt skomplikowane. Choć bez trudu nawigują między pomieszczeniami, zdarza im się zaklinować na stole lub w drzwiach. Ich działaniom czasem brakuje konsekwencji i na przykład odkrycie, że drzwi frontowe budynku są otwarte, choć nie powinny, kwitują jedynie komentarzem zamiast choćby podejść do tychże drzwi i je zamknąć. Często zbyt szybko rezygnują z poszukiwań i potrafią zapomnieć nawet o tym, że kilka minut wcześniej znaleźli trupa. Nie umieją też współpracować ze sobą, mimo że często można usłyszeć, jak "przekazują" sobie informacje o zagrożeniu. Czasami ich działaniom brakuje też polotu, gdyż nie wyciągają z odbieranych bodźców wniosków, które każdemu wydałyby się oczywiste. Z tego powodu przy odrobinie wprawy wywodzenie ich w pole w dowolnej sytuacji okazuje się proste.



Thief ma jeszcze dwie warte wzmianki cechy szczególne. Pierwszą z nich jest poziom trudności. Co prawda autorzy odgrażają się, i mają sporo racji, że nawet najłatwiejszy stopień nie wyróżnia się jakąś szczególną łatwością, jednak z drugiej strony jedynym wartym uwagi i zapewniającym maksimum wrażeń jest poziom najtrudniejszy. Nie tylko czyni on wrogów czujniejszymi, ale też wyznacza graczowi więcej zadań pobocznych. Drugą istotną cechą jest duża liczba misji dodatkowych stworzonych przez fanów. Niektóre z nich dorównują jakością oryginalnym, a nawet rozbudowują thiefową konwencję o nowe elementy.

Jacek „Zillameth" Wesołowski





Graficzne gry "przygodowe" w wersji na komputery 8bit, to zazwyczaj były zwykłe komnatówki, w których chodziliśmy od jednego pomieszczenia do drugiego w poszukiwaniu przedmiotów, oraz miejsc w których te przedmioty można byłoby użyć. W 99% przypadków akcję widzieliśmy z boku i bezpośrednio sterowaliśmy naszym bohaterem. Żeby nie było za nudno, autorzy wrzucali pełno elementów zręcznościowych, typu walka z przeciwnikami, skakanie i takie tam.
Jednak jest kilka tytułów, które mają bardziej tradycyjną formułę. Wśród nich znajduje się właśnie opisywana gra rzeszowskiego studia LK Avalon.
Fabuła Barahira jest prosta jak drut. Wcielamy się w tytułowego bohatera, który ma za zadanie uwolnić czarnoksiężnika Daerona. Rzecz jasna czeka nas dużo niebezpieczeństw i problemów do pokonania.
Grą sterujemy przy pomocy joysticka, co szczerze mówiąc jest dość wygodne. W sumie mamy do dyspozycji kilka podstawowych komend jak poruszanie się, oglądanie przedmiotów, używanie czy podnoszenie. Najbardziej rozbudowaną ikonką jest interakcja z osobami (wygląda jak buźka). Możemy dzięki niej pogadać, dać komuś przedmiot, bądź z nim walczyć. Tak, tak, mamy też walkę. Na szczęście(?) walka przebiega automatycznie, gra tylko pyta czy jesteśmy pewni że chcemy kogoś zaatakować. Trzeba uważać, bo każda walka oznacza utratę pewnej części energii, tak więc warto się zastanowić czy nie da się strażnika po prostu przekupić.



Poziom trudności gry jest dość niski, w zasadzie chyba tylko w jednym czy dwóch miejscach można się zaciąć (jednak stara metoda używania wszystkiego skutkuje jak zwykle). Wszystkich pomieszczeń w grze jest 29, podzielonych na 3 segmenty - dziedziniec, wnętrze zamku oraz dalsza część zamku. Nie jest to jakaś strasznie duża ilość, ale zaważywszy na możliwości dyskietki atarynki jest to całkiem niezły wynik. Choć nie ukrywam, że ucieszyłbym się gdyby gra zajmowała nie jedną, a kilka dyskietek. A tak, nawet obrazki w niektórych lokacjach się powtarzają.
Całą grę można przejść w kilka godzin, co niestety jest nieuniknione przy tak małym poziomie trudności i małej ilości przedmiotów i pomieszczeń. Byłoby jeszcze mniej, ale w grze pewnie kilka razy zginiesz (no chyba że będziesz grać z opisem). Dlatego na wygranej pozycji stoją osoby grające na emulatorze gdzie można zapisać stan gry. Trochę irytujące jest również to, że mamy ograniczone miejsce w plecaku i często będziemy musieli wyrzucać niepotrzebne już przedmioty. A przecież wystarczyłoby, żeby użyte przedmioty znikały.



Poziom grafiki jest jak każdy widzi niezły (tzn. jak na małe Atari). Całkiem przyjemnie pogrywa nam też muzyczka (mamy do wyboru dwie ścieżki) oraz odgłosy.
Generalnie to całkiem przyzwoita gra przygodowa na małą atarynkę. Nie jest genialna w sensie bezwzględnym, ale nie mogę powiedzieć że zgrzytałem zębami. No dobra, kiedy zginąłem po raz trzeci, stwierdziłem że czas uruchomić grę na emulatorze.

Maciej Kaczyński

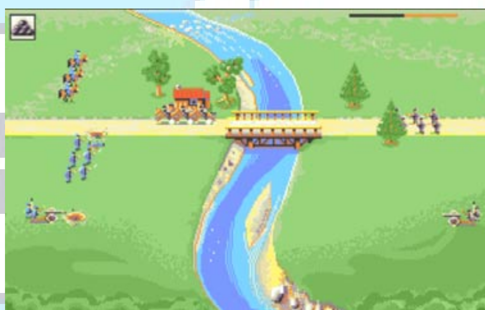
Barahir LK Avalon 1993 Atari XE

Nouth & South

Infogrames 1989

Atari ST

Wojna secesyjna w Stanach Zjednoczonych była jedna z pierwszych w historii wojen totalnych. Rozgrywała się na przełomie 1861-1865 roku pomiędzy stanami Południa tworzącymi tzw. Konfederację Południa i stanami Północy. Pomysł na grę podchwyciła firma Infogrames, dzięki której będziemy mogli i My aktywnie w niej uczestniczyć, a co za tym idzie zmienić jej przebieg wedle własnego uznania. Gra jest mieszaniną prostej strategii powiązanej z elementami zręcznościowymi. Wyjaśnijmy sobie już na początku jedną sprawę, nasze powodzenie w dążeniu do zwycięstwa będzie zależało nie od wysiłku psychicznego, lecz od zręczności. Do tego jednak wrócę w dalszej części recenzji. Wypadałoby zapoznać się z menu gry, które pozwala nam wybrać stronę konfliktu, rok działań oraz elementy dodatkowe. Są nimi zmienne warunki pogodowe, dostawy nowych oddziałów drogą morską oraz wplątanie w całą akcje gry Indian. Swoją decyzje zatwierdzamy nie na piśmie, a na zdjęciu, po czym przechodzimy do okna z mapą przedstawiającą terytorium naszych działań. Podzielona jest ona na z góry określone pola, z których tylko kilka będzie decydujących w naszych dalszych zmaganiach. Najważniejszymi są z pewnością stacje kolejowe (jest ich pięć), dzięki którym zapewniamy sobie stały dopływ gotówki pomiędzy rozlokowanymi armiami. Jest to bardzo ważne, ponieważ już za 5 worków wypełnionych drogocennym kruszcem dostajemy nowa armie przyszłej karmy dla robaków. Miejmy na uwadze, iż mając nawet przejęte stacje kolejowe, wróg nie śpi i może na trasie przewozowej przejąć cenny ładunek. Elementy gry odpowiadające za opanowanie stacji, przejęcie złota w pociągu czy też już sama walka między wojskami to czyste rozgrywki zręcznościowe. Dopiero na tych elementach możemy się przekonać o gorzkiej prawdzie, jaką poznajemy. Do gry wymagana jest druga osoba gdyż zmagania z komputerowym przeciwnikiem są całkowicie pozbawione sensu. Ale jeśli mamy już, z kim grać to szykuję się naprawdę przednia zabawa, z która mało jaki tytuł może konkurować. Naszym celem jest oczywiście rozgromienie armii nieprzyjaciela podczas walki o określone terytorium aż do wykończenia zapasów... tfu dzielnych szeregowców. Dowodzona przez Nas armia, przeważnie wyposażona jest w przynajmniej jedno stanowisko armatnie, kawalerię oraz sporą grupkę strzelców wyborowych (czasami mam wrażenie, że zachowują się rzeczywiście jak po wyborowej). W trakcie walki odpowiednim klawiszem na klawiaturze (Shift) zmieniamy sterowanie pomiędzy poszczególnymi jednostkami. Musimy jednak pamiętać, iż poderwanie kawalerii do boju jest nieodwracalne, więc musimy skupić się na sterowaniu dzielnymi jeźdźcami aż dogalopują na przeciwną stronę ekranu. Sterowania resztą naszych podopiecznych raczej nie trzeba



wyjaśniać, pozwolę sobie tylko wytknąć błędy zawarte w tym elemencie gry. Po pierwsze można przyczepić się do problemu odpowiadania ogniem z dział dręczącego osobę grającą joystickiem uniemożliwiając regulowanie siły wystrzału podczas ustawiania armaty. Sterowanie klawiaturą jest pozbawione tej niedogodności. Również strzelcy mają się z czego tłumaczyć. Często potrafią utknąć w drzewie, mostku czy też innym elemencie krajobrazu. Naturalnie z czasem przestaje nas to denerwować i się do tego przyzwyczajamy, lecz rażący efekt nadal pozostaje.
Oprawa graficzna jest dość typowa jak na produkcje Infogrames w tamtym okresie. Jest kolorowo i bardzo wesoło. Same tereny walk nie są może zbyt urozmaicone wieloma elementami krajobrazu, lecz nie oszukujmy się, przy takiej rozdzielczości ciężko jest nie przesadzić z ich ilością i sprawić, że pole walki będzie nieczytelne. W każdym miejscu, gdzie przyjdzie nam walczyć jest rezerwowa droga dająca nam możliwość podejścia przeciwnika w wypadku zniszczenia mostku. Pamiętajmy o tym udogodnieniu gdyż do naszej dyspozycji jest ograniczona liczba kul armatnich. Warto wiedzieć, że możemy łączyć ze sobą poszczególne armie dla zwiększenia przewagi nad przeciwnikiem. Jeśli przeliczyliśmy się z naszymi ambicjami zawsze istnieje opcja ucieczki z pola bitwy, ale to tylko ciekawostka, o której warto zapomnieć.
Efekty dźwiękowe w grze tak jak i grafika wprawiają gracza w wesoły nastrój. Wszystko jest bardzo spójne i urozmaicone. Bez cienia wątpliwości Północ & Południe zasłużenie należy do produktów wyróżniających się spośród wielu jak dotąd wydanych gier. Zapewne niejednej osobie, która miała z nią styczność przed laty rysuje się na twarzy uśmiech na samo wspomnienie o jej istnieniu. Z pewnością czasu spędzonego przy niej nie można uznać za zmarnowanego, pod jednym wiadomym już warunkiem. Trzeba mieć komu dokopać! ;)

Dracon__



Bomb Jack

bd

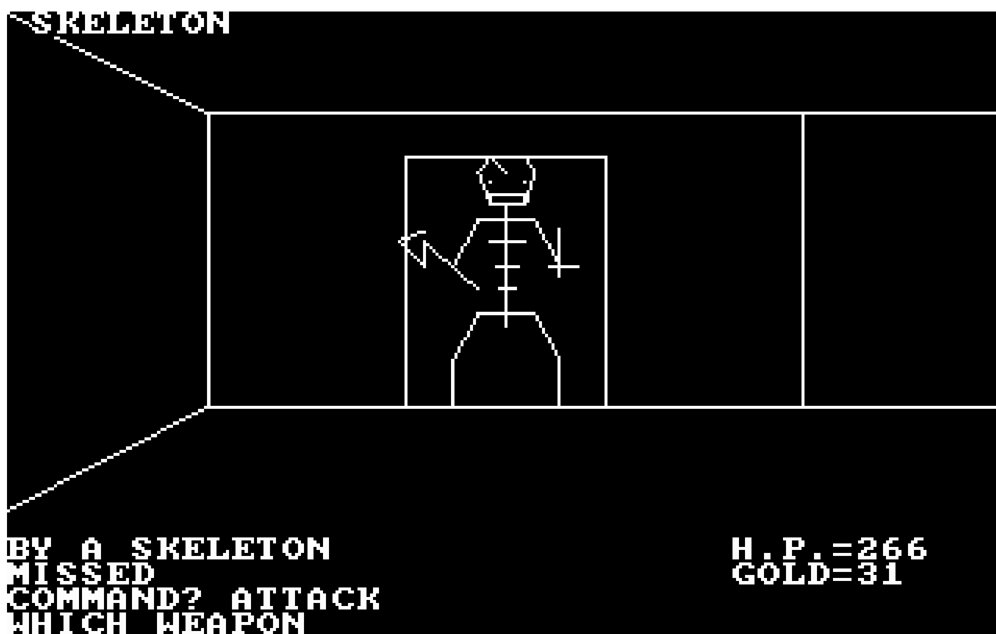
bd





Kiedy odczujesz ochotę pogrania sobie przez chwilkę w niczym nie zobowiązujący tytulik (na przykład przed przyjściem znajomych) to ciekawą propozycją wydaje się być gra Bomb Jack.
Jej klony powstały na różne platformy, z czego wybrałem sobie mi najbliższa, czyli małe Atari.
Cały widz polega na zebraniu porozrzucanych tu i ówdzie ładunków wybuchowych. Niby nic trudnego, lecz z poziomu na poziom ta myśl przemija i pojawia się irytująca walka o przetrwanie.
W trakcie zabawy zmuszeni jesteśmy unikać noworocznych zgub, czyli petard urwanych z łańcucha oraz zmieścić się w limicie czasu, który również jest punktowany. To, co widzimy na ekranie nie napawa do zbytniej radości, jest dość kolorowo, ale przeraźliwie skąpo. Dźwięk to już totalna porażka, w tle odgłos upływającego czasu, oraz zapożyczone z innych gier efekty takie jak zebranie bomby (przykładowo niesamowity „Twilight World"). Nie w grafice jednak siła produktu, a w miodności, której co nieco przez te lata pozostało. Dla zabicia czasu pozycja jak ulał, jednak namawiać do grania nie mam zamiaru, bardziej podsuwam pomysł jak można go spędzić. To Ty poznasz niezmordowanego „sapera" i zadecydujesz, czy w domu będzie do znudzenia dzwonił dzwonek do drzwi.

Dracon__



Akalabeth, to typowy przykład mitu od pucybuta do milionera. Oto młody chłopak pracując w sklepie komputerowym, w chwilach wolnych tworzył sobie grę rpg. Wydał ją własnym sumptem, sprzedając zaledwie osiem egzemplarzy. Cudem jeden z nich przebył drogę z Nowego Jorku do Kalifornii i spodobał się komuś ważnemu w firmie Pacific Software.
Ci postanowili ją wydać już profesjonalnie, a także podpisali umowę z Richardem Garriotem na kolejne gry.
Tak narodził się Origin Systems.

Co ciekawe wersja pc powstała dopiero w 1997 roku (tak, tak, blisko 20 lat po wersji na apple II), przy okazji wydania Ultima Collection.
Jak przystało na antyczną wręcz grę, możliwości są bardzo skromne.
Wcielamy się w anonimowego bohatera, który musi pozbyć się zalęgłych wszędzie monstrów. A rozkazy kogo mamy ubić wyda nie kto inny, jak sam Lord British we własnej osobie.
Do wyboru mamy w zasadzie tylko dwie profesje - maga i wojownika. Różnice między nimi są zasadnicze - mag ma kontrolę nad czarami rzucanymi przez talizman, a wojownik może używać topora, który jest najpotężniejszą bronią w grze. No dobra, jeszcze różnią się statystykami początkowymi, ale to dość szybko się wyrównuje.

Gra dzieli się na dwie „części", w pierwszej chodzimy sobie po powierzchni krainy w poszukiwaniu miast i podziemi. Druga to właśnie chodzenie po podziemiach.
Mapy, jak i lochy są generowane losowo, czy raczej pseudolosowo, bo zależą od liczby którą podamy na początku zabawy. Najważniejszym zadaniem, przed którym staniemy zaraz na początku gry jest odnalezienie zamku Lorda Britisha. Tylko on może dawać nam questy. Ale to wcale nie jest takie proste zadanie, no chyba że wiemy gdzie dokładnie go szukać. A z tym szukaniem, to może być spory problem, bo gra jest mocno frustrująca.
Przede wszystkim dlatego, że trzeba bardzo uważać na ilość posiadanego jedzenia. Szczerze mówiąc, 99% wszystkich moich zgonów nastąpiło właśnie z wyniku zagłodzenia. Co gorsza, taki gremlin co turę zabiera nam połowę posiadanego pożywienia. Mając więc nawet kilka tysięcy sztuk jedzenia, mamy góra kilka(naście) rund, zanim zginiemy. To naprawdę przegięcie.

Co gorsze, przeszkadza nam nawet sterowanie. Trafimy nie w ten klawisz - mija tura. Nie mamy pojęcia skąd jesteśmy atakowani, więc w najgorszym przypadku tracimy nawet 3 rundy na podjęcie walki.
Gra została napisana całkowicie w basicu i wykorzystuje grafikę „wektorową". Na powierzchni, widzimy widok z góry, nasz bohater jest reprezentowany przez +, podziemia to nieregularne X, a miasta kwadraty. Po prostu ekstremalny minimalizm. Nieco lepiej wygląda sprawa kiedy poruszamy się pod ziemią. Widzimy wtedy akcję z pierwszej osoby. Mimo ascetycznej grafiki (a może właśnie dzięki), gra ma niepowtarzalny i specyficzny klimat. Nie ma najmniejszego problemu ze zidentyfikowaniem co widzimy przed sobą.

Samą grę trudno nazwać rozbudowaną. Questy ograniczają się wyłącznie do zabicia konkretnego monstrum. Mamy zaledwie dwie profesje - maga i wojownika. Różnice są znikome - mag nie potrafi walczyć rapierem, a wojownik nie kontroluje efektów magicznego talizmanu. W grze mamy dosłownie 6 przedmiotów, z czego połowa to bronie.
Niestety, każda gra wygląda mniej więcej tak samo. Kursujemy po pierwszych 2-3 poziomach podziemi, zabijając potwory, zdobywając doświadczenie i złoto, które później wymieniamy na jedzenie i broń w najbliższym mieście. Kiedy już się znudzimy, ruszymy do zamku Lorda Britisha, po pierwsze zadanie. Wracamy do podziemi, jeszcze trochę levelujemy, i próbujemy zabić odpowiedniego potworka. I tak w kółko, aż do znudzenia (czyli dość szybko).
Słowem, idealny eksponat muzealny - popatrz, nie dotykaj.

Maciej Kaczyński





Panuje obiegowa opinia, że na konsole nie da się zrobić dobrego FPSa. Wiadomo, sterowanie padem jest mniej wygodne niż combo myszka + klawiatura. Poza tym, są zazwyczaj słabsze niż pecety (tzn. pecety dość szybko doganiają mocniejsze początkowo konsole), i w ogóle to zabawki dla dzieci, a nie dla prawdziwych mężczyzn.

Na szczęście są na tym świecie ludzie, którzy nie słuchają takich bzdur i robią swoje, czyli tworzą gry.

Po fenomenalnym Goldeneye na N64, chyba tylko najwięksi ignoranci mogli mieć nadzieję, że bastion pecetów jako jedynej właściwej platformy dla tego gatunku, nie padł z hukiem.

Ale *Goldeneye* zajmiemy się w innym terminie. Dziś przedstawimy grę, która zapoczątkowała serię, a wręcz gatunek strzelanin 3D dziejących się w czasie II Wojny Światowej.

Medal of Honor powstał na fali sukcesu filmu „Szeregowiec Ryan". Zresztą, za powstanie gry jest odpowiedzialne studio Dreamworks Interactive (dziś już sprzedane Electronic Arts), założone jako spółka joint-venture między Dreamworks (studiem Spielberga) i Microsoftem. Jak to zwykle bywa w takich grach, fabuła jest raczej sprawą drugorzędną. Wcielamy się w niejakiego Jimmiego Pattersona, który dostał się właśnie do elitarnej jednostki OSS (to poprzednik CIA z czasów II WŚ). W jego skórze będziemy musieli wziąć udział w 6 operacjach, po kilka etapów każda. W sumie - dwadzieścia kilka poziomów. Wśród naszych zadań znajdą się min. zniszczenie ogromnego działa kolejowego – Big Bertha, wykradzenie planów nowego okrętu podwodnego, czy skontaktowanie się z ruchem oporu we Francji. Nie można więc narzekać na monotonię. A poza tym, prócz typowych etapów, gdzie musimy sobie utorować drogę do końca poziomu przy pomocy broni, znajdą się również momenty, gdy musimy zachować większą ostrożność.

Największe obawy można było mieć w stosunku do sterowania. Jednak nie jest tak źle. To znaczy, początkowo można mieć spore problemy z koordynacją. Nie zawsze wystarczająco szybko uda nam się namierzyć przeciwnika i zaliczyć headshota. Pecetowcom, przyzwyczajonym do Kłejków czy innych Unreali, może przeszkadzać dużo mniejsze tempo rozgrywki. A co gorsza, w MoH nie da się jednocześnie poruszać i celować. By dobrze wymierzyć musimy się zatrzymać. Czy to źle? W zasadzie tak. W końcu nie powinno być dla nikogo problemem chodzenie z bronią uniesioną tak, by "obstawiać" balkony. W Medalu jednak, zawsze broń trzymamy prosto przed siebie.. Bardzo przydałby się przycisk, którym moglibyśmy "zablokować" celownik w odpowiedniej pozycji.





Z drugiej strony, czy wyobrażacie sobie w realnym świecie bieganie z jednoczesnym celowaniem ze snajperki czy bazooki? Bo ja, niestety, nie. Dlatego, choć do sterowania bez wątpienia trzeba się przyzwyczaić (podobnie jak do grania myszką i klawiaturą, choć wielu o tym zapomina), to sterowanie jest jednak nienajgorsze.

Patterson potrafi w zasadzie większość tego, co typowy bohater FPSów. Możemy kucać (czy raczej się kłaść na ziemi), strafe'ować, skakać, uruchamiać różne urządzenia (w tym obsługiwać stojące CKMy), otwierać drzwi, no i strzelać, rzecz jasna. Kiedy wykonujemy misje w przebraniu niemieckiego oficera, na rozkaz strażników okazujemy dokumenty. Słowem, ciężko się do czegoś przyczepić. Bardzo konkretny jest również arsenał, którym będziemy się posługiwać. Różnego rodzaju pistolety, PMy, strzelby, karabiny, granaty. Czegóż chcieć więcej?

Oprawa, niestety, pozostawia sporo do życzenia. Zasięg wzroku jest skandalicznie bliski, góra kilkadziesiąt metrów. Brak Z-Bufora, też robi swoje i zbyt często zamiast zająć się misją, więcej uwagi poświęcamy wariującym teksturom. Te ostatnie, choć (a może właśnie dzięki) w niskiej rozdzielczości, zadziwiająco dobrze pasują do klimatu wojennego. Modele przeciwników, broni, czy pojazdów składają się z niewielkiej ilości wielokątów, ale nie powinniśmy mieć problemy z rozpoznaniem co jest czym. Najważniejsze, że gra nie zwalnia nawet w największych zadymach (przynajmniej w trybie dla jednego gracza).

Animacja natomiast jest pierwsza klasa. Niemieccy żołnierze poruszają się (i padają trafieni) bardzo naturalnie. Potrafią, jak przystało na porządnego FPSa końca lat 90tych nie tylko bezmyślnie atakować, ale również wykazują szczątkową sztuczną inteligencję. Tylko nie spodziewajcie się nie wiadomo czego. Potrafią schronić się za beczką czy innym drzewem przed naszym ogniem, potrafią ostrzelać cię zza węgła. Od czasu do czasu uda się im odrzucić granat, choć częściej robią to za późno.

Tak jak oprawa graficzna, ma swoje wady, tak dźwięki i muzyka, są najwyższej klasy. Te pierwsze zostały wcześniej użyte w Szeregowcu, dlatego odgłosy broni brzmią bardzo naturalnie. Hitlerowcy rzecz jasna szprechają po niemiecku. Podczas misji towarzyszy nam muzyka nagrana przez żywą orkiestrę, która zawsze pasuje do sytuacji.

Naprawdę, jest to jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych jakie kiedykolwiek słyszałem w grze.







Rozczarowują natomiast mapy. W większości poruszamy się po „korytarzach", w których nie ma możliwości się zgubić. Ba, często nawet nie ma żadnych rozgałęzień. Po prostu idziemy prosto przed siebie. No cóż, po raz kolejny wyszła na jaw zbyt mała ilość pamięci konsoli.

Jak na konsolową grę przystało, tu również mamy do czynienia z zasadą „easy to learn, hard to master". Przejście gry nie jest ogromnym wyzwaniem, choć o metodzie „na terminatora" trzeba zapomnieć. Tyle tylko, że gra punktuje styl przechodzenia poszczególnych poziomów. Jeżeli nie marnujemy amunicji, jesteśmy celni, nie dajemy się zranić, a poza tym wykończymy większość wrogów, dostaniemy nagrodę. A to, będziemy mogli wybrać inną postać w trybie multiplayer, a to udostępnią nam filmik making of, a to jeszcze coś innego. Dlatego przejście wszystkich etapów na maksymalną ocenę trzech gwiazdek, zajmie nam dużo czasu.

Przede wszystkim dlatego, że (znowu dość typowo dla gier konsolowych) nie ma czegoś takiego jak save. Zapisać stan możemy wyłącznie pomiędzy misjami. Bywało tak, że do jednego poziomu podchodziłem kilkanaście razy, żeby zapamiętać gdzie są hitlerowcy, żeby w następnym podejściu nie dać się zaskoczyć.

Został nam jeszcze do omówienia tryb multiplayer. Ten jest najsłabszym ogniwem gry. Pomijam fakt, że dostępny jest wyłącznie split-screen dla dwóch osób, bo niczego innego po pierwszym Playstation nie należy się spodziewać. Ale, po pierwsze, grafika jeszcze się pogarsza jednocześnie zaczynając momentami chrupać. Po drugie, przygotowane mapy i w ogóle wybór trybów, jest bardzo biedny. Prawdę mówiąc mogłoby go w ogóle nie być, a gra nie straciłaby nic na swojej atrakcyjności. No, może jakiś promil.

Medal of Honor był pierwszym godnym polecenia FPSem na szaraka, a przynajmniej takim, który nie byłby portem peceteowego tytułu. Posiada wady, nikt nie powinien mieć co do tego wątpliwości. Najbardziej wkurza bliski zasięg wzroku, bo do pozostałych bardzo szybko się przyzwyczajamy. Mimo tego, gra ma w sobie to coś, co powoduje że powtarzając po raz dziesiąty jakąś misję, posłusznie zaciskamy zęby i próbujemy po raz kolejny. Bo naprawdę warto.

Maciej Kaczyński



BLAKE STONE
ALIENS OF GOLD

Spustoszenia, jakich w umysłach komputerowców całego świata dokonał skromny, dwumegabajtowy program znany pod nazwą *Wolfenstein 3d*, są nie do oszacowania. Pecetowcy tracili dla Wolfa głowy, oblewając sesje, egzaminy, klasówki, sprawdziany i kolokwia; amigowcy, nerwowo chrząkając, starali się udowodnić, że to nic takiego i generalnie nuda; posiadacze ośmiu bitów szybko wymieniali swoje liczydełka na 16 i 32 bitowe wytwory myśli technicznej. Developerzy zwęszyli zaś grubą kasiorę, zapędzając nieszczęsnych programistów, grafików, muzyków i przedstawicieli inszych grotwórczych profesji do płodzenia kolejnych tytułów wolfopodobnych. Jednym z dzieci tego owczego pędu jest gra o zachęcającym tytule "Blake Stone: Aliens of Gold".

Grę stworzyli ludzie z JAM Studio, zaś wydało ją znane-i-kochane Apogee w roku 1993. Gra musiała się dobrze sprzedać, gdyż w rok później wypuszczono na świat dokrętkę pe.te. "*Blake Stone: Planet Strike*".

Fabuła jest wyświechtana do bólu drugiego lewego trzonowca żuchwy: przez szybkę ekranu monitora VGA obserwujemy poczynania dzielnego agenta Blake'a Stone'a, pracownika Wywiadu Brytyjskiego. Dla porządku dodam, że cała akcja dzieje się w latach trzydziestych XXI wieku. Animowany dzięki zręcznym paluszkom gracza Żejms Bąd przyszłości stara się powstrzymać skrzywionego psychicznie geniusza, profesorka Pyrusa W. Goldfire'a, starającego się zdobyć władzę nad światem. Na dokładkę, imć Goldfire żywi niesprecyzowane bliżej, osobiste wąty do naszego dzielnego agenciora. Odpowiedź twórców fabuły na takie herezje może być tylko jedna - szaleńca trzeba pochwycić. Jeżeli będzie to niewykonalne, należy zaaplikować kiziorowi kilka gramów ołowiu w płaty czołowe. Oczywiście, sprawa nie jest prosta, gdyż zdefiniowany powyżej czarny charakter zatrudnił do pomocy całe hordy ochroniarzy, zbrojnych w pepesze rodzajów wszelakich, zakupił kilka wagonów robotów strażniczych, opartych na najnowszym systemie

Blake Stone: Aliens of Gold | Apogee/ Jam Productions 1993 | DOS



operacyjnym Gilla Batesa, a na dokładkę kazał rozmieścić w pomieszczeniach kontrolowanych przez siebie budowli automatyczne działka, plujące ogniem w nieostrożnych przechodniów. Jakby tego było mało, pracujący dla niego naukowcy stworzyli hordy potworów - pokroju żółwia ninja skrzyżowanego z pchłą szachrajką, z niewielkimi domieszkami Koziołka Matołka. Każdy rozsądny gracz analizując powyższy opis dojdzie do wniosku, że opisane egzemplarze fauny są dość niemiłe i nie planują zabawy w “koci - koci łapci”, ale raczej w “ręka - noga - mózg na ścianie”.

Grę oparto na zmodyfikowanym engine Wolfa, dodając jednocześnie kilka małych usprawnień do wyglądu i interfejsu gry. Po rozpoczęciu misji zauważymy od razu, że dodano teksturowanie podłogi i sufitu - niestety, tekstury te są identyczne w obrębie całego poziomu. Inaczej wygląda także wizualizacja stanu zdrowia naszego agenta - poza prezentacją cyfrową widzimy także gustowny wykres EKG, a także słyszymy bicie jego mocarnego serducha (efekt dźwiękowy można wyłączyć, jeżeli rozprasza uwagę). Miłym akcentem w interfejsie jest dodanie oddzielnych klawiszy do szybkiego obrotu o 90 stopni w lewo i w prawo, a także do obrotu wstecz - czasami naprawdę ułatwia to życie. Dużym ułatwieniem jest także mapa, pokazująca ilość ubitych przeciwników, pozostałych przy życiu naukowców i kilka mniej przydatnych informacji. Mapa bardzo ułatwia także odnajdywanie ukrytych przejść, których w BS:AOG jest na pęczki. Na niektórych poziomach obszar zajmowany przez “sikrety” jest większy niż oficjalny obszar działania! Kolejną innowacją w stosunku do Wolfensteina jest dodanie pomagających nam naukowców. Tak, tak, nie możemy już z pianą na ustach gnać przez kolejne poziomy, częstując ołowiem każdy poruszający się obiekt.
Mili panowie w fartuchach, z parą szkieł na nosie wspomogą dzielnego agenta informacją, amunicją i żetonami na jedzonko. Należy nadmienić, że podchodzenie do mózgowców może okazać się czasami zgubne - najwidoczniej niektórzy dostają od prof. Goldfire’a wyższą gażę, i po uprzejmym “elo ziom, hwdp” ze strony naszego agenta rzucają tekstem z gatunku “Giń, psie”, sięgając jednocześnie po skrytą pod fartuchem giwerę.

Pewne modyfikacje zaszły również w menażerii dzielnie obdzielanej przez Blake’a ogniem. Niektórzy strażnicy patrolują korytarze, inni spokojnie stoją na warcie.
Co najmniej jeden spomiędzy wszystkich rodzajów cieciów potrafi, po obłożeniu ogniem zaporowym, paść na ziemię i udawać truposza. Po jakimś czasie, w dogodnym momencie wstaje i aplikuje naszemu herosowi porcję śrutu w zadek. Z kolei niektóre mutanty przebywają czasami w stanie, ahem, utajonym - zamknięte w kufrach (??? proszę nie patrzyć na mnie, nie ja to wymyśliłem), luboż w kokonach. Po podejściu do takiego obiektu potworek z odpowiednio efektownym dźwiękiem wypełza na świat i próbuje baraszkować wesoło z naszym Żejmsem Bądem.
Na niektórych poziomach istnieją także generatory potworków, które produkują nowe maszkary w miarę wybijania starych. Nie muszę chyba tłumaczyć, że takie etapy należy pokonywać



jak najszybciej. Kolejnym ciekawym pomysłem jest sposób odzyskiwania energii przez agenta. Poza walającymi się po korytarzach stosami surowych ochłapów mięsa, apteczek, kanapek, cukierków, batonów możemy zakupić jedzenie w rozmieszczonych tu i ówdzie automatach. Płacimy za nie żetonami, uzyskanymi od pomagających nam naukowców tudzież zostawianych przez zabitych strażników. Zbrojownia została odrobinkę wzbogacona, mamy teraz pięć rodzajów broni: 2 pistolety, w tym jeden wytłumiony (zastępuje Wolfensteinowy nóż), zgrabny automacik, dwulufową giwerę - marzenie Commando, oraz potężną rusznicę, odpalającą lobem kulę plazmy lub innego paskudztwa. Tej zaś, jak powszechnie wiadomo, nikt i nic w grze oprzeć się nie może. Z innych, wartych uwagi pomysłów wymienię jeszcze wybuchające beczki - jak w *Doomie*, a także drzwi, możliwe do pokonania tylko z jednej strony. Sporym plusem jest także obfitość poziomów - do pokonania mamy aż 60 map.
Natomiast w oprawie dźwiękowej nie zaszły jakieś istotne usprawnienia; w zasadzie mamy tutaj to samo, co wo Wolfensteinie, tyle że oczywiście w wersji technoindustrialnej. Przeciwnicy padają z okrzykiem na ustach, potwory z zachęcającym bulgotaniem na otworach gębowych, postrzeleni zaś przez pomyłkę doktorkowie z głośnym “Noooo!”. W tle przygrywa niespecjalnie porywająca muzyczka - nie liczcie na to, że wpadnie wam w ucho i będziecie nucić ją w drodze do pracy / na zajęcia.

Wymagania gry w stosunku do Wolfensteina wzrosły nieznacznie - do płynnej gry nie starcza już mocne 286, musicie być wyposażeni w - przynajmniej - 386 tykające według 33 megahercowego zegarka, plus minimum megabajt pamięci. Oczywiście, jak w przypadku Wolfa, większa ilość pamięci XMS/EMS zdecydowanie uprzyjemnia roz(g)rywkę. Gra zajmuje koszmarnie wielką ilość miejsca na twardzielu, pożerając od trzech (wersja demo) do ośmiu mebagajtów wolnego miejsca. Ach, ileż to arkuszy Lotusa, ileż tekstów w ChiWriterze, ileż gifów z pin-up girls ;)

Podsumowując, gra “*Blake Stone: Aliens of Gold*” nie jest może pozycją przełomową, ale niewątpliwie dostarczy grającemu sporo emocji i umili czas. Jeżeli macie dość Far Krajów, Dumów trzecich i innych Anrilów Turnamentów, proponuję sięgnąć po tą klasyczną pozycję - nie powinniście się zawieść.

Mancubus



Chociaż termin survival-horror zaczęto używać dopiero po wyjściu Resident Evil, to protoplastą całego gatunku bez wątpienia był właśnie Alone in the Dark (chociaż niektórzy pewnie by podali NESowskie Sweet Home)

Wydana w 1992 roku gra francuskiego Infogrames robiła kolosalne wrażenie. Użycie wektorów do czegoś innego niż symulatory czy ewentualnie wyścigi, to było coś niespotykanego. Poza tym, gra cechowała się świetną fabułą i dużą grywalnością. Nic więc dziwnego, że dochowała się 3 sequeli i filmu.

Czas sprawdzić jak się trzyma *Alone* po 13 latach od premiery.

Grę zaczynamy od wyboru postaci. Możemy wcielić się w Emily Hartwood, spadkobierczynie posiadłości w której toczy się akcja, bądź prywatnego detektywa – Edwarda Carnby. Różnic poza wyglądem i animacją w zasadzie nie ma. A szkoda, bo wydłużyłoby to zabawę. Następnie podziwiamy klimatyczne intro, w którym nasz(a) bohater(ka) przybywa do domu, wchodzi na strych… i zaczyna się gra.

No cóż, grafika nie robi już takiego wrażenia. O ile rysowane plansze ujdą w tłoku, to niewielka ilość wielokątów, z których złożone są postaci daje o sobie znać. Animacja, która kiedyś szokowała, dziś wzbudza raczej uśmiech politowania. No, ale to było, niestety, raczej do przewidzenia.

Na szczęście jest coś, co się nie zestarzało. *Alone* to nadal bardzo przyzwoite połączenie gry przygodowej i zręcznościowej. W fabułę wpleciono wątki z różnych gatunków horrorów. Spoktamy się z demonami, duchami, wilkołakami, zombiakami i innymi paskudztwami. Nie zabrakło również Mitów Cthulhy, które zręcznie splatają całość. Mimo braku jednoznacznej konwencji, wszystko jakoś ze sobą współgra.

Większość czasu spędzimy na łażeniu po sporym domostwie i na przeszukiwaniu zakamarków. Problemy, przed którymi staniemy są zadziwiająco logiczne. Jeżeli utknęliśmy w martwym punkcie, to raczej na swoją własną prośbę, bo niedokładnie przeszukaliśmy pomieszczenia do których mamy dostęp, lub nie przeczytaliśmy jakiejś książki zbyt uważnie. Bo w *Alone* jest sporo książek (czy raczej ich fragmencików), dzienników, notatek, które musimy czytać. Nie tylko dopowiadają nam całą intrygę, wprowadzają odpowiedni nastrój, ale przede wszystkim stanowią doskonałą skarbnicę podpowiedzi.

Miłośnikom „czystych" przygodówek mogą nie spodobać się liczne (szczególnie pod koniec gry) elementy zręcznościowe – walki, bieganie i skakanie po słupach. Na całe szczęście, nie są zbyt trudne, a części z nich (na początku) można po prostu uniknąć. Większe problemy będzie sprawiać dziwne umiejscowienie kamer. Celowanie do potworów w większej odległości, jest bardzo trudne (szczególnie gdy przeciwnik się jeszcze porusza), podobnie jak wspomniane skakanie po kamiennych słupach. Fakt, że po każdym udanym skoku możemy zapisywać stan gry, żeby w razie czego go odczytać, ale przecież nie na tym powinna polegać zabawa.

Generalnie, jeżeli do czegoś właśnie można się przyczepić, to właśnie do pracy kamery. Z drugiej strony, takie ujęcia potęgują atmosferę tajemnicy i niepewności. Czujemy, jakby ktoś nas obserwował. Po prostu wszystko wygląda bardziej „filmowo".

Oprawa dźwiękowa jest mniej więcej na poziomie grafiki. Kiedyś robiła spore wrażenie, dziś już nie bardzo. Brzdąkanie adliba i sound blastera początkowo irytują, ale później dość szybko się człowiek przyzwyczaja. Odgłosy też ujdą w tłoku, choć słychać, że próbkowanie było kiepskie.



Dzięki „uprzejmości" pisma Secret Sernice, wydano w Polsce za niewielkie pieniądze również wersję CD. Przede wszystkim doszła muzyka w CD Audio (i ta już jest naprawdę świetna) oraz mówione teksty wszystkich czytanych kwestii. Co prawda niektórych momentach lektor chyba zbyt bardzo wczuwa się w swoją rolę, ale generalnie to jest OK.

Podsumowując, *Alone In the Dark* to bez wątpienia jedna z najważniejszych gier w historii gier. Zestarzała się może pod względem technologicznym (czego można było się w końcu spodziewać), ale zawartość wciąż ma bardzo zachęcającą. I chociaż przede mną długa lista gier, w które będę grać dopiero po raz pierwszy, to czasu poświęconego na ponowne przejście Samotnego w Ciemnościach nie żałuję.

Maciej Kaczyński

Kyle Katarn nie był harcerzykiem. Pracował dla każdego kto miał pieniądze, również dla Imperium. Ale w końcu przejrzał na oczy i przyłączył się do Rebelii (czy nie przypomina wam to nieco losów Hana Solo?). Teraz stanowi jednym z najlepszych agentów do zadań specjalnych.



Dark Forces było FPSem z kilku powodów nietuzinkowym. Przede wszystkim, to była pierwsza taka gra dziejąca się w świecie Gwiezdnych Wojen. Do tej pory było rzecz jasna masa strzelanin science-fiction, ale żadna z nich nie miała tak znanego i dopracowanego świata jak produkt Lucas Arts. Po drugie, jako jedna z pierwszych miała wyraźną fabułę, którą aż chciało się poznać do końca. I po trzecie, była po prostu monumentalna.
To, co pierwsze rzuca się w oczy (i uszy) to typowe dla Lucas Arts podejście do oprawy. Dźwięk rzecz jasna, świetny, chociaż tylko z karty dźwiękowej (czyli dla większości osób oparty na syntezie FM). Żołnierze imperium gadają prawie jak w filmach, chociaż przydałoby im się trochę więcej kwestii.
A poza tym dość typowa dla Star Warsów oprawa, której nikt nie pomyli z niczym innym.

Graficznie, gra stoi na przyzwoitym poziomie. Sprite'y zostały przerzucone dość szczegółowo z 3D do 2D. Wśród przeciwników znajdziemy oczywiście Storm Trooperów, z którymi najczęściej będziemy walczyć, Gamorrean(ów?) i inne poczwary znane z GW. Ba, nawet Bobba Fett się zjawił we własnej osobie. No, a przynajmniej ktoś kto wygląda tak samo jak on. Przydałaby się obsługa wyższej niż 320x200 rozdzielczości, bo to w 1995 był raczej standard w fpsach. Tu, niestety o tym zapomniano.

Z intra dowiadujemy się, że zostaliśmy wynajęci do ukradnięcia planów Gwiazdy Śmierci. Jak się nietrudno domyśleć, to dopiero wstęp do Arcypiekielnego Planu Imperium, który będziemy musieli pokrzyżować. Nie zdradzę zbyt wiele, jeżeli dodam że chodzi o nowy, jeszcze lepszy typ żołnierzy.
FPS wydany w 1995 roku musiał oferować coś nowego, niespotykanego do tej pory, w przeciwnym wypadku nie mógł liczyć na spektakularny sukces. W przypadku *Dark Forces* było trochę łatwiej, w końcu to Gwiezdne Wojny.
Na szczęście, twórcy nie poszli na łatwiznę i trochę posiedzieli, żeby dostarczyć przyzwoity tytuł. Oddano nam do dyspozycji zaledwie 14 poziomów, ale ich ogrom powoduje, że przejście gry zajmie nam długie godziny. Już pierwsza plansza jest większa niż to co możemy zwiedzać w niejednej grze. Kolejne są sukcesywnie większe, bardziej skomplikowane i przejście ich zajmie wam godzinę, albo i więcej.
Jest tylko jedno ale, w grze zapomniano o czymś takim jak zapisywanie stanu gry w dowolnym momencie. Tak, tak. Jeżeli nie możecie grze poświęcić przynajmniej godziny, to nawet nie warto do *Dark Forces* siadać. To dość poważna wada tego tytułu. Dosyć dziwnym rozwiązaniem jest również istnienie określonej ilości żyć. Bo to nie tak (na szczęście), że jak zginiesz przy samym końcu, to musisz cały poziom od początku przechodzić.
Odradzamy się niedaleko od miejsca, w którym zginęliśmy i kontynuujemy zabawę. I tak do momentu, aż skończą się nam zapasowe życia (nie bójcie się, można je gdzieniegdzie znaleźć na planszach w postaci ikonek Rebelii). Jest to pewna namiastka save'ów, ale w momentach, kiedy musimy, np. sporo skakać, może to być rozwiązanie mało przydatne. No ale, i tak mogłoby być gorzej.

Wydaje mi się również, że ludzie tworzący poziomy trochę przekombinowali, bo statki kosmiczne, czy bazy są przesadnie skomplikowane. Zbyt często mamy typowy dla starych tytułów backtracking, czyli bieganie od jednego krańca do drugiego, bo właśnie otworzyliśmy drzwi, czy zdobyliśmy klucz. Ot, niby takie pierdoły, ale wkurzają, szczególnie jak człowiek się już od tego zdążył odzwyczaić.

Kolejnym minusem, choć to typowe dla gier opartych o sprite'y, w których zdecydowano się patrzenie w górę i dół, jest kiepskie rozwiązanie perspektywy. Szczególnie, że w sterowaniu nie uwzględniono jeszcze mouselooka czy choćby celownika na ekranie.

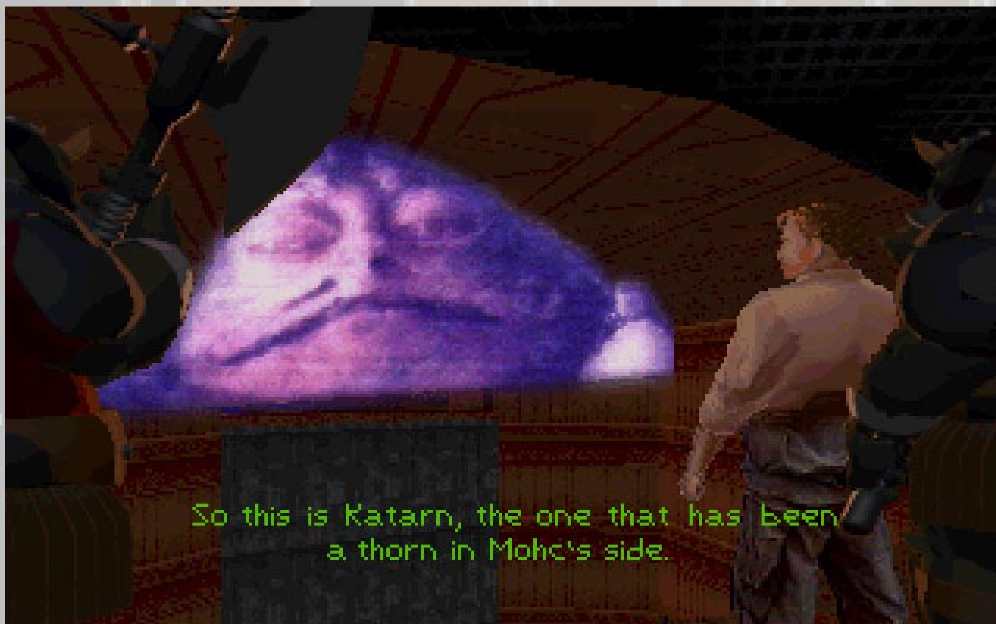
W porównaniu do silnika *DooMa*, znacznie rozbudowano możliwości interakcji. Nie tylko mamy w pełni trójwymiarowe plansze, z windami, schodami, tunelami, ale zwiększono zakres ruchów. Kyle może się schylać oraz skakać. Może też



patrzeć w górę i w dół (ale to już było w *Hereticu*). Mamy również możliwość wykorzystywania znalezionych przedmiotów.
Chodzi tu o specjalne buty, gogle czy maskę gazową. Dodatkowo mamy latarkę, do której trzeba zbierać energię (np. rozwalając wałęsające się robociki). Arsenał składa się z 9 broni, dość typowych dla przedstawiciela swojego gatunku (chociaż nie ma shotguna). Co ciekawe, chociaż nie zastosowane po raz pierwszy, większość broni posiada dwa tryby ognia.

Dość nietypowe, jak na pozycję z 1995 roku, to brak opcji multiplayer. LucasArts postąpiło bardzo odważnie, rezygnując z tego trybu. Fakt, że fabuła raczej wyklucza tryb coop, ale DM czy Team DM albo wręcz CTF, byłyby jak znalazł. Z drugiej strony, jeżeli mapy do trybu wieloosobowego miałyby wielkość tych z singla, to chyba by się gracze zanudzili, zanim by się znaleźli. No ale dość tych złośliwości, nie ma, mówi się trudno.
Mimo wszystko, *Dark Forces*, należy do tych tytułów bardziej udanych, niż skopanych.

Maciej Kaczyński







Skoro skończyliście zabawę z *Dark Forces*, to chyba nic nie stoi na przeszkodzie, żeby przyjrzeć się dalszym losom Kyle'a.

Grę zaczynamy w mieście Nar Shaddah gdzie prowadzimy rozmowę z robotem 8t88. W pewnym momencie kradnie on holodysk z informacjami od ojca Kyle'a. Tak zaczyna się pierwsza misja *Jedi Knight: Dark Forces II*, drugiego FPSa Lucas Arts dziejącego się w świecie Gwiezdnych Wojen.
Nie bez przyczyny wspomniałem o holodysku, bowiem fabuła gry jest ściśle związana z dziedzictwem Kyle'a, z Mrocznymi Jedi oraz z tajemniczą Doliną Jedi, nad którą chce zdobyć kontrole Imperium. W sumie czeka nas około 19 (piszę około, bo ilość zależy od tego którą stronę Mocy wybierzemy) poziomów pełnych przeróżnych kreatur ze świata Star Wars oraz żołnierzy Imperium. Przeciwnicy niestety zbyt wysokim AI nie grzeszą, jednak głupotę nadrabiają dość skutecznie ilością. Często przyjdzie nam walczyć przeciwko 5-6, czy nawet więcej przeciwników.

Tytuł zobowiązuje, więc będziemy mogli dobyć miecza świetlnego i przeżyć to, a także nauczymy wykorzystywać się Moc. Wraz z kolejnymi poziomami będziemy również zdobywać wyższe poziomy doświadczenia. Wśród umiejętności, których możemy się nauczyć występują min. przyśpieszenie, skakanie, oślepianie, leczenie ran. Możemy nawet zakosztować Ciemnej Strony Mocy, dzięki której będziemy mogli zabijać przeciwników piorunami czy ich dusić.

Engine *Jedi Knight* pozwolił na stworzenie naprawdę rozległych lokacji. I kiedy mówię rozległych, mam namyśli ogromne, wielopoziomowe poziomy chyba największe z jakimi miałem do czynienia. Jeżeli wydawało wam się, że te z *Dark Forces* są duże, przyjdzie wam zrewidować opinię. Nierzadko przejście jednego z nich zajmie wam sporo ponad godzinę czasu. Są też oczywiście takie poziomy, które przejdziecie w góra 10 minut (to głównie pojedynki z Mrocznymi Jedi. Pojedynkujemy się oczywiście na miecze świetlne).

Dość ważne jest nauczenie się korzystania z nowych możliwości Kyle'a. Szczerze mówiąc, od momentu zdobycia miecza, stał się on moim podstawowym narzędziem (co zresztą widać na screenshotach). Jest nie tylko dobrą bronią przeciwko 3-4 przeciwnikom w małych pomieszczeniach, ale także służy do odbijania wrogich pocisków, do niszczenia niektórych ścian oraz jako „latarka". Na szczęście korzystanie z niego jest półautomatyczne, gdyż Kyle sam odbija pociski, jeżeli tylko obrócimy się w odpowiednią stronę. Trzeba przyznać, że *Jedi Knight* jest jednym z nielicznych FPSów, w które daje się grać bezproblemowo również z perspektywy TPP. Ba, ten drugi tryb jest bardziej przydatny przy rozglądaniu się, czy właśnie walce na miecze.

Gra powstała w 1997 roku, więc już po rewolucji 3Dfx i Quake'u. Dlatego też dość duże cięgi zebrała za dość średniej jakości grafikę. Fakt, postacie składają się z małej ilości wielokątów i są dość kanciaste. Oczywiście przeszkadza to (niektórym) jedynie w zbliżeniach. W walce na dystans nie ma się do czego przyczepić. Animacja postaci też nie zawsze stoi na najwyższym poziomie, ale tu jest o niebo lepiej niż w produkcie id Software. Dosyć przeciętne są również efekty świetlne. Przechadzając się po niektórych poziomach, można również odczuć znużenie powtarzającymi się teksturami, czy nieco pustymi pomieszczeniami. No ale w końcu statek kosmiczny, czy baza wojskowa ma nieco inne cele niż wypoczynkowy statek dla ludności cywilnej.
Na szczęście gra nadrabia rozmachem świata i dość niskimi wymaganiami sprzętowymi (chociaż to dziś ma niewielkie znaczenie). I trzeba przyznać, że wygląda dość przyzwoicie zarówno w trybie software'owymi jak i w hardware'owym.

Poziomy, podobnie jak w *Dark Forces* są wielopoziomowe. Często będziemy musieli poruszać się uważnie po różnego rodzaju dachach, pomostach, kładkach nad przepaściami itp. Na szczęście małpia zwinność nie jest zbyt często potrzebna (chyba że staramy dostać się do ukrytego pomieszczenia). Bardzo chwali się Lucas Arts, że w *Jedi Knight* zawarto przerywniki filmowe z żywymi ludźmi. Są nieźle wyreżyserowane i nakręcone, ale kompresja robi niestety swoje.



Do muzyki, dźwięku i głosów nie można się przyczepić. Wszystko jednoznacznie kojarzy się z filmami Lucasa. Jedynie efekty Mocy przypominają mi serial *„Człowiek za 6 milionów dolarów"*.

Lucas Arts tym razem nie popełnił błędu z *Dark Forces*, i zaopatrzył *Jedi Knight* w tryb dla wielu graczy. Oczywiście o cooperative nie mogło być mowy ze względu na filmy i fabułę, ale za to mamy przyjemny zestaw deathmatchowy w różnych wariantach (zwykły deathmatch, capture the flag, team deathmatch). Pojedynek 8 Jedi na arenie robi spore wrażenie. Możemy nawet ustalić sobie jakimi Mocami nasz zawodnik ma dysponować. Tylko wybór poziomów do trybu multi rozczarowuje. Jest ich zaledwie kilka, w dodatku znane są z „właściwej" gry.

Jedi Knight to jedna z lepszych gier FPS z prawdziwym trybem dla jednego gracza i z całkiem przyzwoitym trybem kilkuosobowym. Szkoda, że wydanie *Quake 2* i *Unreala* niemal zupełnie przyćmiło gwiazdę tej gry (szczególnie w trybie wieloosobowym).

Maciej Kaczyński

Jedna z uniwersalnych prawd o życiu i nie tylko mówi, aby maksymalizować zysk przy minimalizacji kosztów. I chyba to właśnie z tej oto cwanej zasady biorą się wszelakie add-ony, mission packi i tym podobne dodatki, kontynuacje oraz rozszerzenia znanych-i-lubianych tytułów. Wystarczy wziąć solidną podstawę w postaci jakiegoś chodliwego tytułu, dodać do niego szczyptę bajerów, puścić w świat informację o nowej, wspaniałej grze i zacierać łapki, patrząc jak kasa brzęczy - no chyba że ludzie od brudnej roboty (czytaj: ludzie od szczypty bajerów) schrzanili robotę.





Tym razem panowie od robienia kasy kazali wziąć na warsztat drugą edycję Trzęsisława, tak też oto w bólach zrodził się nam pierwszy oficjalny mission pack do *Quake 2: „The Reckoning"*. Dzieło to firmują panowie z Xatrix Entertainment, którym zdarzyło się popełnić onegdaj m.in. dwie części cybernetyczno-logicznej *Cyberii* oraz sielankowy obraz amerykańskiej prowincji p.t. *Redneck Rampage*.

Fabularnie nie ma w „TR" cudów, bo i być ich nie może: dzielni Ziemianie przeprowadzają akcję odwetową na wstrętnych mieszkańcach planety Stroggos, graczowi przypada zaś jedna z głównych ról w batalii o wolność, sprawiedliwość, poszanowanie praw mniejszości, gorące mleko dla przedszkolaków, i tym podobne sprawy. Innymi słowy: giwera w dłoń i hajda na wroga!

Przygodę zaczniecie, Szanowni Gracze, w kanionach Stroggos, z których to przemkniecie cichaczem do bazy wroga. Kolejnym etapem wycieczki krajoznawczej będzie kosmoport, gdzie mimochodem zaokrętujecie się na transportowiec lecący do super-hiper tajnej bazy. Anihilacja bazy owej, położonej na księżycu Stroggos, definitywnie kończy zabawę.

Na brak wrogów do zastrzelenia, sekretów do znalezienia i pułapek do uniknięcia narzekać Szanowni Gracze nie będą.

Poziomy - 18 sztuk - są dość zawiłe i ładnie wykonane; mroczne jaskinie Stroggos, lodowe kawerny księżycowej bazy czy zalane wodą kaniony wymodelowano bardzo sugestywnie. Dobrze dobrano także ilość rozrzuconej po mapach amunicji i apteczek - koniec z przechodzeniem całej gry przy użyciu 3 ulubionych giwer, wymuszono używanie całego niesionego arsenału. Dodano także 7 nowych poziomów multiplayer, z których najciekawsza jest chyba modyfikacja 'The Edge', gdzie pomiędzy półką z rakietami w kanionie a stanowiskiem railguna dobudowano mały labirynt korytarzy.

Rozbudowano arsenał: autorzy oddali do dyspozycji Szanownych Graczy kilka nowych zabawek. Mamy zatem bardzo udany Ion Ripper, strzelający odbijającymi się od ścian pociskami energetycznymi. Na drugie danie zaserwowano równie udany Phalanx, czyli wyrzutnię rakiet na sterydach: po każdym pociągnięciu spustu z lufy wylatują 2 pociski, lecące po lekko rozbieżnych trajektoriach. Kolejną ciekawostką jest bonus o nazwie Dualfire Damage: 200% nominalnej prędkości prowadzenia ostrzału pomaga w ekspresowej eksterminacji przeciwnika w okolicy. Jako musztardę po obiedzie panowie z Xatrix proponują pułapkę - Trap. Ustrojstwo owe działa jak miniaturowa czarna dziura, zasysa bowiem okoliczną materię ożywioną (w tym także Szanownych Graczy) i produkuje z niej zgrabny pakiecik z energią. Niezbyt wygodne i niezbyt przydatne cudo.

Oczywiście jeżeli powiedziało się „A", projektując nowe bronie, należy też powiedzieć „B", tworząc nowych przeciwników - na czymś trzeba testować nowe zabawki.

Do odstrzału będą zatem dwaj nowi strażnicy, jeden z czerwonym laserem, ostro dającym po oczach, drugi zaś ze stroggowym odpowiednikiem hyperblastera w kolorze blue. Obydwaj panowie mają dość dużą siłę ognia i potrafią nieźle zaleźć za skórę; na szczęście eliminuje się ich równie łatwo, jak pozostałych strażników. W kanionach Stroggos Szanowni Gracze będą użerać się z Gekkami: uwielbiającymi skakanie, małpopodobnymi stworami, wyposażonymi w biologiczny odpowiednik blastera. Na drodze do chwały napotkać można również Repair Boty, o niewielkiej sile ognia, ale z denerwującą zdolnością ożywiania martwych Stroggów. Niewielkiej modyfikacji doczekały się również Żelazne Dziewice, do dyspozycji których oddano rakiety naprowadzające sie na gracza. Tu i ówdzie kręcą się wzmocnione Mózgi, o znacznie powiększonym zasięgu macek, oraz z dodatkowym czerwonym laserem w „lornetce" na głowie. Listę nowości zoologicznych zamyka zmodyfikowany Gladiator, wyposażony w Phalanx i tarczę energetyczną; dość upierdliwy to kolega i szybko potrafi sprowadzić nieuważnego gracza do parteru.



Z głośników rozbrzmiewają dobrze znane, smakowicie industrialne kawałki, przyrządzone przez znanych kuchcików dźwięku z Sonic Mayhem. Niestety, nie zmęczyli się specjalnie podczas nagrywania - większość utworów pochodzi ze ścieżki dźwiękowej oryginalnego *Quake 2*. O efektach dźwiękowych nie można napisać zaś nic złego, ani nic dobrego - ot solidna, klejkowa robota.

Podsumowując, *„The Reckoning"* to bardzo dobry dodatek do drugiej części Quake. Nie ma tu specjalnie dużo nowości, ale to, co zrobiono, zrobiono bardzo dobrze. Polecam każdemu miłośnikowi Q2.

Mancubus



Autochtoni ze Stroggos to strasznie uparte istotki. Chociaż gracz już dwa razy - w Q2 oraz Q2: The Reckoning - zdążył skopać im d... hmmm... szynki, ci ciągle próbują zrobić kuku mieszkańcom pięknej, niebieskiej planety. Tym razem cwane cyborgi wykoncypowały cudo nazwane niewinnie studnią grawitacyjną, albo jak kto woli Gravity Well - w oryginale. Studnia, dziura - nieważne, jest powód, aby ponownie wziąć w pełne odcisków łapki Super Shotguna i rozmienić kilku Stroggów na drobne. Taki jest mniej więcej zarys fabuły drugiego oficjalnego dodatku do Quake 2, przygotowanego przez Rogue Entertainment.

Celem głównym jest, oczywiście, definitywne i ostateczne wyłączenie "studni". Po drodze zaliczymy też kilka drobniejszych akcji sabotażowych, typu zniszczenie stabilizatora tektonicznego tudzież permanentne wyłączenie reaktora. Oczywiście, będziemy musieli też pacyfikować stada tubylców, alergicznie reagujących na dokonywane przez nas akty wandalizmu wobec miejscowej infrastruktury.

Poziomy nie zachwycają. Przygodę zaczynamy w jaskiniach, z których bardzo szybko lądujemy w klockowatej zabudowie baz Stroggów; co gorsza przez takie właśnie bazy będziemy przedzierać się do końca gry. Owszem, z rzadka pojawia się większy kawałek otwartej przestrzeni - np. bardzo miły dla oka wielki kanion w mapie z hangarem - ale przez większość czasu będziemy wędrowali kilometrami wijących się korytarzy z wielkiej płyty, przetykanej gęsto metalem. Nie ukrywam, wystrój poziomów znużył mnie dość szybko. Do dyspozycji Szanownych Graczy oddano także 14 poziomów multiplayer, dużych, na co najmniej 6 osób. Znalazł się także - to chyba obowiązkowy punkt w modyfikacjach - odpowiednio przerobiony "The Edge".

Menażeria, w stosunku do *Quake 2*, uległa powiększeniu - wiadomo, dodatek do gry FPP bez nowych przeciwników to jak Janek Kos bez Szarika. Zacznijmy może od tego, że inteligencja potworków została ulepszona, potrafią teraz - podobno - lepiej lawirować pomiędzy przeszkodami, a także trzymać nas w szachu, ostrzeliwując miejsce, w którym się ukryliśmy. Przynajmniej tak twierdzą autorzy. Osobiście nie zauważyłem nic nadzwyczajnego w ich zachowaniu - no, może poza faktem że potrafią teraz zeskoczyć z jakiejś wyżej położonej półki na nasz poziom. No, ale czas przejść do mięsa. Podczas wędrówki często napotkamy Stalkera - wyjątkowo wrednego, pająkowatego konusa, mogącego przemieszczać się zarówno po podłodze, jak i po suficie.

Przyjemniaczek ów, wyposażony przez twórców w niezgorszy zapas zdrówka, atakuje nas z bliska jednym ze swych ostrych odnóży, na dystans zaś próbuje razić zielonym blasterem. Pocisk z rzeczonej broni zadaje pokaźne obrażenia, na szczęście jednak umiejętny strafing pozwala uniknąć większych obrażeń. Często będziemy również natykać się na wieżyczki, występujące w dwóch rodzajach. Wystaje sobie takie "coś" kuliste ze ściany, ewentualnie zwisa z sufitu - i pluje w gracza pociskami z blastera, luboż rakietami. Czasami wieżyczki są ukryte, i aktywują się po wciśnięciu jakiegoś przycisku, po wejściu w obszar rażenia lub po zabiciu większego przeciwnika. Należy wtedy wycofać się na pewną odległość, gdyż walka z kilkoma wieżyczkami, strzelającymi z kilku stron na raz zwykle kończy się szybko zajściem śmiertelnym - upierdliwe owe automaty celują bowiem z wyprzedzeniem w miejsce, w którym znajdziemy się, gdy doleci do nas pocisk.

Dodano również nowego lekarza. Nowy Medic Commander wyposażony jest w zielony hyperblaster (strzelający tymi samymi pociskami co broń Stalkera), potrafi tworzyć strażników do pomocy, a także jest dość odporny na ostrzał - cztery salwy z SSG "z przyłożenia" to absolutne minimum do uziemienia tegoż natręta. Ostatnią nowością w menażerii jest Daedalus - jak można się domyśleć, młodszy brat Icarusa. Wyposażono go w zielony hyperblaster (ten sam, co u lekarza) a także tarczę energetyczną. Groźna to bestyja, i wiele ołowiu trzeba w nią wpakować, ażeby szczezła do szczętu i humoru graczowi nie psuła.

Hmm, zaraz, zaraz chyba oszukałem Szanownych Graczy - ekipa Rogue stworzyła jeszcze trzy stworki, a mianowicie pośledniejszego bossa, finałowego bossa oraz jej (tak, finałowy boss to przedstawicielka płci -ahem- pięknej) osobistą obstawę. Oczywiście wszyscy są odpowiednio straszni, morderczy, efektowni i ogólnie udani.

W dyskusji z mieszkańcami Stroggos używać będziemy kilku nowych, szybkostrzelnych argumentów; autorzy dodatku wzbogacili również arsenał możliwych do użycia znajdziek. Niestety, nowe zabawki są stworzone lekko na odwal - bronie nie są specjalnie efektywne ani efektowne, zaś nowe gadżety pojawiają się zbyt rzadko, aby wypracować sobie jakąś sensowną technikę ich użycia.

Na dokładkę nie znalazłem zastosowania dla części z nich - nie wiem, być może za cienki ze mnie bolek. Pierwszą nowością jest Proximity Grenade - granat wybuchający, gdy w pobliżu znajdzie się jakaś materia organiczna. Dobra rzecz do zastawiania pułapek; niestety, podczas większej zadymy można nadziać się na własne granaty. Kolejnym pomysłem autorów jest ETF Rifle, co tłumaczy się ponoć jako „Explosive Tipped Flechettes". Broń niezbyt efektywna, podobna w wyglądzie i działaniu do podstawowego gwoździobija z Quake. Pociski lecą zdecydowanie wolniej niż gwoździe, siła rażenia jest niewielka, żadnego „explosive" nie stwierdzono.

Broń nadawałaby się może do atakowania dużych, niezbyt ruchliwych celów, jak Tank lub czy Brain; niestety, mała siła ognia powoduje, że ETF Rifle spada do roli zabójcy wieżyczek, na które żal marnować lepszą amunicję. Rodzynkiem w arsenale jest natomiast Plasma Rifle - zużywająca baterie spluwa, generująca, jak sama nazwa wskazuje, dalekosiężny strumień plazmy. Brak rozrzutu przy strzale, rozsądne zużycie amunicji oraz spora siła ognia predysponują to cudo do walki z większymi grupami nieprzyjaciół (albo na wyprawę na disko do Węgrowa).

Nasz dzielny komandos przenosi także w sakwojażu Miny Tesli - mało przydatny bajer, rażący wrogów przy pomocy wyładowań elektrycznych. Marny zasięg, niewielka siła ognia, a także wyjątkowa upierdliwość w użyciu powodują, że cuda tego używa się - rzadko - do denerwowania wrogów czających się za winklem. Miny te atakują się wzajemnie, więc nie można umieścić kilku z nich blisko siebie - te aktywowane wcześniej szybko zniszczą egzemplarze umieszczone później.

Wrogowie, zaatakowani raz przez minę, rozpoznają je jako zagrożenie i eliminują postawione przez nas pole minowe na dystans. Ostatnią nowością w arsenale jest - uwaga, uwaga - piła!





Co prawda nazywa się toto „chainfist”, ale wygląda i warkocze jak rasowa piła z dziadka *Dooma*. Z przydatnością jest już nieco gorzej - wrogowie w *Quake 2* nie są już tak głupi, jak w *Doomie* i zanim zbliżymy się do kogoś na odległość pozwalającą na użycie piły, animowany przez nas komandos będzie już pełen dziur niczym dobry, szwajcarski ser.

Żeby tego było mało, piłujemy wroga nie w sposób ciągły, ale wymachując narzędziem zbrodni jak - nie przymierzając - chusteczką na powitanie cioci, co to z drugiego końca Polski w odwiedziny przyjechała. Skutki są opłakane, przeciwnik bowiem ma czas na reakcję i ładuje w nas, ile wlezie, co może skończyć się szybko zajściem śmiertelnym.

Znajdźki nie zachwycają. Z nowości znajdziemy w kieszeni młodszego brata Quada - Dualfire damage, dość przydatny szczególnie na poziomie trudności hard, gdzie możemy nieść ze sobą tylko po jednym bonusie. Całkowicie zbędny bajer to IR Goggles - w teorii powinny ułatwiać wykrycie przeciwnika, ale w praktyce są całkowicie zbędne. Przedzierając się przez kolejne poziomy baz Stroggos możemy odnaleźć również Defender sphere: podobnego do kuli treningowej Jedi robota, kręcącego się nad głową naszego dzielnego komandosa i strzelającego do przeciwników zielonym blasterem. W trybie multiplayer możemy znaleźć również dwie inne kulki: Vengeance sphere i Hunter sphere. Kolejne cudeńka, dostępne tylko w multiplayerze to Doppleganger, oraz AntiMatter Bomb. Doppleganger, rzecz przydatna podczas ucieczki przed goniącym nas z pianą na ustach facecie z Quadem i rakietnicą, tworzy nieruchomego klona naszego gracza. Ordynarna zrzynka z Holoduke, różni się od pierwowzoru jednym szczegółem: Holoduke, jak to hologram, był niezniszczalny, natomiast Doppleganger pada po pierwszym ciosie. Antimatter Bomb natomiast to po prostu baaardzo silna bomba na bazie antymaterii, świetna na grupę zaciekle walczących przeciwników.

Oprawa dźwiękowa nie zmieniła się zasadniczo w stosunku do podstawowego *Quake 2*. Z głośników nadal przygrywają industrialne kawałki w wykonaniu Sonic Mayhem, zaś nowe dźwięki trzymają odpowiedni poziom. Na upartego można przyczepić się jedynie do odgłosów wydawanych przez Stalkera, brzmią niczym z taniej kreskówki. Jak tu zgrabnie podsumować całą powyższą pisaninę?

„Ground Zero” nie przeskoczył poziomu *„The Reckoning”*. Nie znaczy to oczywiście, że dzieło Rogue jest kiepskie, o nie. Dostarcza solidnej porcji rozrywki, pomimo kilku wad: monotonnych map, średniej jakości nowych bonusów, broni oraz przeciwników. Jeżeli podobał się wam *Quake 2*, zdążyliście skończyć już *„The Reckoning”* - sięgnijcie po „GZ”. Kilka godzin gry zapewnione.

Mancubus

Barbarian Returns | The DGDev Team 2004 | Windows



Barbarian Returns to jak nie trudno się domyślić remake gry Palace Software z 1987 roku (recenzja w POKE #2). W zasadzie cała esencja gry, pozostała bez zmian. Dlatego zajmiemy się tym, co się zmieniło.

Grafika jest całkiem zjadliwa, chociaż nie stoi na komercyjnym poziomie. Miłym szczegółem jest krwawienie postaci. Jeżeli oberwiemy po głowie czy ramieniu, to tam pojawi się krew. Krew również pojawi się na mieczu i butach po zadanych ciosach. Prócz trybu zwykłego, posiadacze okularów 3D, mogą sobie pograć w tym trybie.

Animacja przypomina tą z oryginału. Nie należy się więc spodziewać drugiego *Soul Calibura* czy innego *Guilty Gear X*. Problem leży jednak nie w kiepskiej jakości animacji, ale w kiepskiej detekcji kolizji. Wiele ciosów, które widać że powinny trafić przeciwnika, nic mu nie robią. I vice versa, czasami obrażenia wydają się powstawać w wyniku podmuchu wiatru.

Drugą nowością jest również tryb online dla dwóch graczy. Teraz można się również bić na odległość. Co ważniejsze, możemy sobie wybrać port, po którym będą hulały pakiety, a więc nie powinno być problemów nawet w przypadku osób za NATem.

W sumie to całkiem udana pozycja. Wierna, z odrobiną nowości, chociaż nie na dłużej niż kwadrans.

Maciej Kaczyński

Super Mario 64



Co by nie mówić o *Super Mario 64*, to i tak było za mało. W końcu to pierwsza platformówka 3D z prawdziwego zdarzenia. Flagowy tytuł na Nintendo64 zrobił naprawdę ogromne wrażenie na wszystkich.

Księżniczka Peach zaprosiła na ciasto hydraulika Mario, a ten rzecz jasna przyjął zaproszenie. Niestety, w całą sprawę wmieszał się Bowser, który porwał księżniczkę i ukradł Gwiazdy Mocy (no dobra, nie czepiajcie się tłumaczenia). Nasz dzielny wąsacz rzecz jasna nie mógł stać bezczynnie i rusza na ratunek. Fabuła nie jest szczytem oryginalności. Prawdę powiedziawszy, to jest strasznie głupia, ale przecież w takie gry nie gra się dla wciągających historii.

Najważniejsza bowiem jest w końcu radość ze skakania, zbierania przedmiotów i tym podobne. A to, jest zapewnione.

To, co robiło ogromne wrażenie, to naprawdę świetna grafika (jak na 96 rok rzecz jasna ;)). Duże, otwarte tereny, cudownie kolorowe plansze, no i rzecz jasna doskonała animacja głównego bohatera, robiły swoje. Dzisiaj wygląda to dużo gorzej, głównie „dzięki" niskiej rozdzielczości tekstur i małej ilości wielokątów, z których zbudowane są postaci, ale kiedyś to był prawdziwy killer. Dość rozbudowany jest zakres ruchów, możliwy do wykonania przez wąsatego hydraulika. Może skakać, biegać, „przytulać" się do ścian, czołgać się, ślizgać się (zarówno na tyłku jak i na klacie), latać, pływać, nurkować, chwytać przedmioty (i osoby) oraz nimi rzucać. W sumie jest wszystko, czego można było oczekiwać.

Gorzej, choć nie fatalnie prezentuje się warstwa dźwiękowa gry. Niestety, cart to nie płyta CD, i nie da się wrzucić tu godzin nagrań. Muzyka dość szybko zaczęła mnie wkurzać, ale szczerze mówiąc nawet pasuje do sytuacji. Z dźwięków to mamy przede wszystkim odgłosy wydawane przez Mario podczas skoków czy uderzeń.

W sumie, twórcy dali nam 15 plansz „właściwych", na których spędzimy większość czasu, prawie tyle samo ukrytych poziomów „jednorazowych" oraz zamek wraz z najbliższą okolicą. Trzeba przyznać, że twórcy dali z siebie wszystko przy ich projektowaniu. Nie są co prawda zbyt duże, ale doskonale przygotowane. Mamy tu poziomy dziejące się zimą, na wyspie, pustyni, w nawiedzonym zamku, itd. Na monotonię nie można narzekać.

Ideą gry jest zebranie 120 (no tak naprawdę wystarczy mniej) gwiazdek zrabowanych przez Bowsera. W sumie, na każdym etapie mamy 7 zadań do wykonania (w tym zebrać 100 monet zwykłych i 8 czerwonych). A poza tym, musimy się ścigać z różnymi stworkami, wystrzeliwać się w odpowiednie miejsca, pokonywać bossów i takie tam.

Jest jednak parę frustrujących momentów, kiedy nie bardzo wiemy, czego od nas gra oczekuje. W dwóch planszach musimy odnaleźć bodajże 5 sekretnych miejsc. I teraz musimy obchodzić każdy najmniejszy fragment planszy w oczekiwaniu, aż na ekranie pojawi się kolejna cyfra, czyli znak, że jesteśmy w odpowiednim miejscu i możemy





szukać dalej. Pal licho jeżeli to jest ostatnie zadanie, bo wtedy po prostu przejdziemy sobie do innej planszy kolekcjonować dalej gwiazdki. Ale jeżeli nie, to zmuszeni jesteśmy na ślepo próbować wymyślić co tu jeszcze można zrobić. Na całe szczęście, możemy plansze przechodzić praktycznie w dowolnej kolejności. A przynajmniej te, do których zdobyliśmy dostęp. Bo rzecz jasna, niektóre drzwi są pozamykane na klucz, który zdobędziemy pokonując Bowsera w poziomach, do których się dostaniemy uzbierawszy odpowiednią ilość gwiazdek.

Niektóre zadania możemy wykonać dopiero po odkryciu sekretnych plansz i zdobyciu specjalnych czapeczek, z których będziemy mogli korzystać. Jedna pozwala nam na latanie, dzięki drugiej stajemy się niewidzialni i możemy przechodzić przez niektóre przeszkody, a trzecia umożliwia nam chodzenie po dnie. Efekt każdej jest dość krótkotrwały, więc bawienie się w Ikara to nie jest najlepszy pomysł.

Shigeru Miyamoto stworzył coś, co przez długi czas stanowiło (w zasadzie nadal stanowi) odniesienie jak powinna wyglądać dobra gra platformowa w 3D. Starcza na naprawdę długi czas, nie jest zbyt monotonna i ciągle zaskakuje nowymi pomysłami. Kto w to nie grał, ten dupa, a nie miłośnik platoformówek.

Maciej Kaczyński



Leisure Suit Larry
1987, 91 (SCI)

Łysiejący facecik w białym garniaku pojawił się po raz pierwszy w 1987 i podbił serca graczy (choć przez pierwsze miesiące, niewiele na to wskazywało). Gra, nie jest, niestety, żadną rewelacją. Jest strasznie krótka, niektóre zagadki są frustrujące, i zbyt często musimy grywać w kasynach. Nawet tak typowy dla Ala Lowe humor, jest tu w zasadzie nieobecny.
W 1991 wypuszczono wersję opartą o SCI, dzięki czemu można było podziwiać jeszcze ładniejsze widoki i zmieniono interfejs, ale całą resztę pozostawiono bez zmian.



Leisure Suit Larry 2
1988

Pierwsza odsłona przygód niezbyt fartownego podrywacza okazała się ogromnym sukcesem komercyjnym. Po części fakt ten niewątpliwie zawdzięczano silnej krytyce pewnych grup społecznych w USA. Wskazywano na niemoralne zachowanie się głównego bohatera, zbyt śmiały erotyzm w niektórych scenach i niezbyt wysokich lotów dowcip. Czyli krytykowano wszystko to, co jest znakiem rozpoznawczym serii. Niestety Sierra ugięła się pod naporem krytyki i w drugiej części będzie grzeczniej (i nudniej).
Engine gry zmienił się nieznacznie przez ten rok od wydania pierwszej części. Nadal wszystkie komendy musimy wpisywać z klawiatury, natomiast na szczęście chodzić możemy wskazując myszką. Nieco to przyśpiesza grę, choć czasami stanowi powód kolejnych kłopotów (Larry potrafi wybierać jedynie najkrótszą drogę). No ale akurat sterowanie to najmniejszy zarzut, który można wnieść przeciwko temu tytułowi. Co więcej nie jest to nawet wysoki poziom trudności gry. Rzeczy o których nie mamy zielonego pojęcia, aż do momentu w którym pojawi się ekran informacyjny z przyczyną śmierci? To wszystko już znamy. Natomiast pewną nowością jest totalna liniowość gry. Każde odstępstwo od z góry ustalonego porządku skończy się prędzej czy później śmiercią. Weźmy moment na statku (choć to prawie jedyny moment, w którym twórcy pozwalają nam na jakikolwiek wybór). Zbyt późne wejście do naszej kajuty powoduje zapadnięcie zmroku, a w efekcie bolesną śmierć. Zbyt wczesne, uniemożliwia posunięcie akcji naprzód, bo Larry twierdzi że to jeszcze nieodpowiedni czas.
A zapomniałbym wspomnieć co nieco o fabule gry. W zasadzie trudno mieć jej coś konkretnego do zarzucenia. Ot, Larry został na lodzie i musi poszukać sobie kolejnej wybranki, przypadkiem wplątując się w aferę szpiegowską. Gra składa się tak naprawdę z trzech dużych obszarów - miasta, statku i wyspy.
Jedyne czego nie można odmówić Larremu 2, to długości gry. O ile część pierwszą można przejść w 3-4 godziny, to Larry 2 zajmie wam ok. 10, a bez solucji to tak ze 100.



Leisure Suit Larry 3
1989

I znowu biedny Larry został porzucony przez swoją kobietę. Co więcej żona stwierdziła, że kończy z mężczyznami i dowiadujesz się, że zdradzała cię z inną kobietą. Nie pozostaje ci nic innego niż oczywiście poszukać sobie kolejnego obiektu seksualnego do podziwiania.
Tak zaczyna się trzecia część przygód Larrego Laffera - łysiejącego podrywacza ubranego w poliestrowy garnitur.
Trzeba przyznać, że Al Lowe i Sierra wzięli sobie do serca zarzuty dotyczące części drugiej. W tej części Larry będzie świntuszył za dwóch, a i przyjdzie nam się wcielić w ponętną kobietę z dość określoną reputacją - Patti.
Graficznie nie posunęliśmy się do przodu. Świat jest różnorodny, choć dość pikselowaty. Szczególnie zbliżenia postaci pozostawiają sporo do życzenia. Podobnie jak w części drugiej Larry jest nieco młodszy niż w pierwszej części. Trzecia część jest dobrą grą przygodową firmy Sierra. Niewiele jest miejsc, w których możemy zginąć, choć i te występują. Istnieje tylko jedna sytuacja, w której możemy znaleźć się w ślepej uliczce, co na grę Sierry daje dobry wynik ;).
Fabułę osnuto wokół sprawy rozwodowej naszego bohatera i jego romansu z ponętną Patti, która akurat wpadła mu w oko. No ale to pierwsza część gry. W drugiej wcielamy się w samą Patti, i musimy zdobyć serce Larrego.
Naprawdę w stosunku do 2, Larry 3 przeszedł w sferze fabularnej wiele, wiele zmian. Zagadki są nad wyraz logiczne, mamy ogromną swobodę wyboru - przynajmniej kiedy kierujemy Larrym. Dowcip bardzo się wyostrzył, a i kilkukrotnie będziemy mogli oglądać bara-bara. Czyli wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej.



Leisure Suit Larry 5
1991

Z Larrym rozstaliśmy się, gdy najął się jako programista piszący gry komputerowe (Larry 3). Co działo się później trudno powiedzieć, gdyż część czwarta nigdy nie ujrzała światła dziennego (nazywa się Missing Floppies- Zaginione Dyskietki). Można spodziewać się, że związał się porno-biznesem (bo w tym momencie zaczyna się L5), więc zabawa musiała być przednia.
W części 5 (wiem, 4, ale skoro przy nazwie jest 5, to będę ją nazywał częścią 5) znów mamy do czynienia z duetem Larry - Patti, przy czym zadania obydwu nie są ze sobą (na pozór) powiązane - przez co otrzymujemy jakby dwie gry w jednej.
Fabuła, jak w każdej grze z Larrym w roli głównej, jest dość niesamowita, a ta powiedziałbym nawet najlepsza ze wszystkich części (no na równi z Larrym 3). Nasz ulubieniec musi zrobić film trzem finalistkom „America Sexiest Women”, a Patti walczy z CANE (Konserwatyści przeciwko prawie wszystkiemu) oraz mafiozom.
Sama gra nie jest znowu taka trudna. Owszem, istnieje kilka trudniejszych momentów, ale wiele problemów można rozwiązać na kilka różnych sposobów, ale... Ale te sposoby dostarczają różnej ilości punktów, więc uzyskanie pełnego tysiąca jest niezmiernie trudne (np. gdybyśmy przed wyjęciem dokumentów z biurka Krappera, nie spojrzeli na nie, otrzymalibyśmy maksymalnie 999 punktów).
Ani graficznie, ani muzycznie Larry5 nie odbiega od schematu, do którego Sierra zdążyła nas przyzwyczaić. Gra oparta w pełni na SCI korzysta z dobrodziejstw różnych kart dźwiękowych oraz VGA. Zastanawia wystąpienie ikonki z suwakiem, bo będziemy z niej korzystali co najwyżej raz (a można, a nawet lepiej by było dla nas, w ogóle z niej nie korzystać).
Na pewno nie można powiedzieć, że *Leisure Suit Larry 5* jest grą złą. Fabuła jest wciągająca, napisana z rozmachem i dowcipna.
Czego więcej można chcieć?

Front Mission SquareSoft 1995 SNES



Leisure Suit Larry 6
1993

No tak, Larry po raz kolejny został na lodzie (to już 5 raz, kiedy biedny podrywacz wyrusza na poszukiwanie tej jedynej). Tym razem, Larry wygrał w teleturnieju pobyt w ekskluzywnym ośrodku wypoczynkowym.
Jak można się domyśleć, nie zabraknie w nim paru pięknych kobiet, chętnych zapoznać się bliżej z Larrym. Prócz kobiet, które będziemy chcieli zaliczyć, można porozmawiać dodatkowo jeszcze z 2-3 osobami, co trochę rozczarowuje. Graficy mieli pełne ręce roboty z wymyślaniem cycatych panienek, które robią wrażenie ;)
Najmilszym rozczarowaniem było odkrycie, że nie możemy umrzeć. Tzn. możemy, ale zaraz po tym możemy cofnąć czas do momentu sprzed wypadku. Dzięki temu wreszcie nie trzeba co rusz nagrywać stanu gry. Gra jest więc nieco prostsza i mniej stresująca.

Polska wersja: Mimo, że tłumaczenie jest amatorskie (tak mi się wydaje), to nie jest najgorsze. Może, przydałoby się nieco przygładzić teksty tu i ówdzie, ale generalnie, nie jest źle. Jest parę literówek, nie zawsze zgaWdza się forma rzeczownika, ale nie jest źle. Szkoda, że tylko w części 1 (i to w tej starszej wersji) podjęto się gruntownej polonizacji podmieniając nawet niektóre napisy na planszach.

Maciej Kaczyński

Japońskie firmy piszące gry, mają na swym koncie wiele stworzenie wielu interesujących gatunków (czy podgatunków) gier. To im zawdzięczamy jRPGi, bishoujo - zwane potocznie hentajami, rythm game, czy choćby taktyczne RPG. Czym są te ostatnie? W zasadzie przypominają turowe strategie, w których walczą na niewielkiej mapie małe grupki wojsk. Nasze postacie zdobywają jednak doświadczenie, zyskują nowe umiejętności. No i jest fabuła. Do najpopularniejszych gier z tego gatunku należą *Final Fantasy Tactics*, *Ogre Battle*, *Fire Emblem*, czy właśnie *Front Mission*.
Fabuła, jak to zwykle bywa w grach małych żółtych braci jest bardzo zakręcona i specyficzna. Częste zmiany fabuły, zagubiona rodzina, przyjaciele którzy stają się śmiertelnymi wrogami i wrogowie, którzy okazują się przyjaciółmi. Te elementy są typowe, i możecie mi uwierzyć na słowo, że na pewno część z tego znajdziecie.
Mamy rok 2090, mała wysepka Huffman,



położona pomiędzy dwoma mocarstwami - Oceana Community Union, a United States of the New Continent. Jako jeden z członków wojsk OCU zostajesz wysłany na zwiad do jednej z fabryk na wyspie. Tam zdarza się wypadek - wpadacie w zasadzkę, a twoja narzeczona - Karen ginie z rąk Driscolla, żołnierza USN. Zrozpaczony odchodzisz z wojska. Mija kolejny rok, który spędzasz na walkach jako pilot Panzerów (tak się nazywają tu Mechy). Po jednej z walk przychodzi do ciebie Olson, dowódca najemnego oddziału OCU - Canyon Crow. Ty oczywiście się zgadzasz wejść w skład tego oddziału, bo tylko tak możesz się dowiedzieć nieco więcej o śmierci Karen.
Gra składa się z dwóch elementów. Pierwszy, nazwijmy to, ekonomiczno-zaopatrzeniowy, który toczy się w różnego rodzaju bazach. Możemy sobie dorobić (a czasami zwerbować nowe osoby do oddziału) walcząc na arenie z jednym lokalnych wojowników. Szczerze mówiąc, początkowo warto sporo czasu spędzać na walkach, bo budżet wojskowy jest niewielki, sprzęt drogi, a maszyn do zaopiekowania się, kilka. W późniejszych etapach (tak od 10 misji w górę) zaglądałem tam sporadycznie, raczej żeby zobaczyć czy dobrze dobrałem bronie, niż po zarobek. Choć ten, przy paru trikach, może być całkiem spory.
Prócz areny, w każdym mieście mamy bar, sprzedawcę broni i sprzętu oraz bazę wojskową. Bar przypomina uboższą wersję znaną choćby z serii Wing Commander. Możemy co prawda pogadać sobie z kilkoma osobami, a czasem nawet kogoś zwerbować. To "pogadać" to trochę na wyrost, bo nasi rozmówcy mają co najwyżej jedną, góra dwie krótkie kwestie do wypowiedzenia.
Sprzedawca jak to sprzedawca, sprzedaje broń i części mecha, może też od nas kupić niepotrzebne rzeczy... za odpowiednio niższą cenę rzecz jasna. Zaś w bazie wojskowej dostajemy rozkazy, czego będzie dotyczyła kolejna misja.
Pozostałe opcje są dość standardowe - możemy zapisać/odczytać stan gry, przyjrzeć się ustawieniom naszych Panzerów i w razie potrzeby przy nich pomajstrować, oraz zobaczyć jak się mają nasi piloci. To w zasadzie tyle, choć jak na potrzeby gry, to wystarcza, w końcu ważniejsza jest część strategiczna.
Ta jak już wcześniej pisałem toczą się na niewielkiej planszy, tak na oko 30x30 pól. W zależności od misji będziemy dowodzić raz większą raz mniejszą grupką maszyn. W większości przypadków jest to 8-10 robotów. Rzecz jasna przeciwników jest zazwyczaj więcej, bo co to by była za frajda, gdybyśmy mieli przewagę. Walczymy systemem turowym, raz my, raz oni, i tak do znudzenia (tzn. do naszego albo ich zwycięstwa). Jest to rozwiązanie niezłe, bardziej pasowałby ty system fazowy (tzn. pojazdy poruszałyby się w zależności od "szybkości"). Byłoby bardziej strategicznie.
W zależności od parametru Move, gra decyduje jak daleko możemy zajść w danej rundzie. Naturalnie uwzględniono takie rzeczy jak to, czy idziemy po równym terenie czy też nie. Po przemieszczeniu się możemy wykonać jedną czynność - użyć posiadanego przedmiotu (np. rzucić granats lub użyć "apteczki"), zaatakować przeciwnika jeżeli jest w naszym zasięgu, lub jeżeli stoimy w pobliżu wozu zaopatrzeniowego - pogrzebać w naszej





maszynie zmieniając uzbrojenie czy części.
Teraz trochę o naszych maszynach. Każdy z mechów charakteryzuje się kilkoma właściwościami - ilością punktów pancerza, silnikiem, możliwościami obrony oraz mobilnością. Panzery składają się z czterech elementów - pary rąk, tułowia oraz nóg. Kupując odpowiednie części możemy wpływać na każdą z cech. Ponieważ każdej z części jest kilkanaście różnych rodzajów, to dano nam do wyboru ogromną ilość różnorodnych maszyn. Przynajmniej teoretycznie, bo u mnie wszystkie były podobne jak jedna kropla wody. Czasami tylko wprowadzałem jakieś drobne modyfikacje. Prócz tego, możemy wyposażyć robota nawet w cztery różne bronie, po jednej w każdej ręce i na każdym ramieniu. Do tego, dokupimy komputer celowniczy oraz plecak i możemy wyruszać na wojnę.
Z powodu niewielkiej planszy, jak i charakteru naszych misji ciężko stosować jakieś wymyślne taktyki walki. Najlepiej sprawdza się zmasowany atak na pojedynczego wroga i jak najszybsze wyeliminowanie jednostek atakujących na dystans.
Na szczęście przeciwników jest dużo, tak że czasami robi się bardzo gorąco i wychodzimy z walki ostatkiem sił.
Twórcy dali nam nieco fory, bo po każdej misji możemy naprawić uszkodzone maszyny. Co więcej, jeżeli Panzer wyszedł z walki o własnych siłach, to nie płacimy nic. Cóż za szczodrość ze strony twórców.
My tu gadu gadu, a nic nie wspomniałem o elementach rpg, w końcu to niby taktyczne rpg. Można powiedzieć następująco... każdego pilota charakteryzują cztery współczynniki - Fight, Short, Long, Agility, które początkowo są niewielkie, a mogą mieć nawet 9999 punktów. Wszystkie przydają się w walce. Kiedy nasza postać osiągnie konkretny poziom doświadczenia (dla każdej jest to inny), będziemy mogli wybrać jedną z sześciu umiejętności. Do wyboru są: umiejętność dokładnego celowania przy atakach na odległość, to samo tylko że w pojedynkach bezpośrednich, super wysoka inicjatywa, dzięki czemu zawsze strzelamy jako pierwsi, atak obydwoma broniami, atak z obydwu piąch, i wyższą szybkostrzelność dla karabinów maszynowych. Niewiele, ale i tak nie macie szans, na zebranie wszystkich usprawnień.
Doświadczenie zdobywamy wyłącznie w walkach. Nawet za nie trafienie w przeciwnika parę punktów się dostanie (za niezbyt udaną obronę również). To plus w przeciwieństwie do sporej ilości gier. Punkty są naliczane co każde starcie, więc zdarza się że w czasie jednej misji, pojazd może zdobyć kilka poziomów doświadczenia.
Walki są, jak wspominałem, dość zacięte. Często jest to jednak wynik „oszukiwania" konsoli. Piszę w cudzysłowu, bo tak naprawdę to wcale niekoniecznie musi być bug, nawet naumyślny. Po prostu w momentach kiedy nie mamy wyboru w jaki element wrogiej maszyny chcemy trafić, najczęściej trafiamy akurat w ten, na którym nam najmniej zależało. Dajmy na to, na 100 prób



strzelania do Panzera uzbrojonego w wyrzutnię rakiet na lewym ramieniu, tylko 5 w nią trafi. Na szczęście dość szybko (przy odrobinie pomyślunku) można każdą z postaci zdobyć odpowiednią umiejętność i ten błąd (bo dla mnie to błąd) zostaje wyeliminowany.
Oprawa, jak na SNESa jest całkiem przyzwoita. Pojazdy są co prawda niewielkie, ale uwzględniono nawet różne typy części Panzerów. A przede wszystkim cieszy duża różnorodność i szczegółowość map, na których przyjdzie nam walczyć. Co prawda drzewa nie kołyszą się na wietrze, ale już woda ładnie pluska. Bardzo przyjemnie są zaanimowane pojedynki, choć jak ktoś siedzi po kilka godzin przy grze, to może mieć ich już serdecznie dość. A już na pewno będzie miał dość muzyki, bo niestety Square zapomniało że 3 ścieżki na krzyż to trochę za mało. Dodatkowo, muzyczka jest wkurzająca i nijak nie pasuje do klimatu gry. Szkoda też, że oszczędzono na statystach i w każdym mieście musimy podziwiać wciąż tego samego sprzedawcę broni. Ale mimo wszystko oprawa audio-wizualna jest niezła i nie odstrasza od monitora.
No a teraz to, na co wszyscy czekają - czepianie się. Generalnie znalazłem jedną, dość poważną wadę w jednej z misji (22). Zaczynamy akcję na wzniesieniu, a w dole jest baza przeciwnika. Jakoś powinniśmy tam zejść, no a tu zonk, nie mogę. Co się okazało? Moje Panzery nie posiadały odpowiednich nóg. Powinny być humanoidalne, a ja wolałem żeby były kołowe. Całe szczęście, że mam zwyczaj nagrywania stanu gry co misję (co też wam polecam), bo inaczej bym się chyba na *Front Mission* obraził.

Przedostatni paragraf chciałbym poświęcić polskiej wersji językowej. Jest to tłumaczenie z tłumaczenia, także ciężko mówić mi o wierności z oryginałem, ale pewnie jakieś odstępstwa są. Szkoda, że Mziabowi (autorowi polskiej wersji) zabrakło chęci do zrobienia polskich czcionek. Z uwagi na konstrukcje romu, część rzeczy nie została i najpewniej nigdy nie zostanie przetłumaczona. Na szczęście są to teksty po angielsku i raczej mało istotne dla zrozumienia gry, więc strata jest niewielka. Jest za to jedno dość spore niedociągnięcie (istniejące również w angielskiej wersji gry). W pewnym momencie, dodam że dość istotnym dla poznania historii, tekst jest w języku japońskim. Szkoda, wielka szkoda.
A jak z jakością? Powiem, że grałem w tytuły profesjonalne z gorszym tłumaczeniem. Są oczywiście pewne zgrzyty językowe, typu angielska składnia, ale generalnie, jak na amatorskie tłumaczenie jest bardzo dobrze. Bardziej wkurzało mnie to, że imiona mają niepoprawną formę, no ale odmiana imion bez poważnej ingerencji w kod gry, jest niemożliwe.

Hardcorowi stratedzy i przeciwnicy japońskich fabuł raczej nie mają tu czego szukać. Reszta powinna bardzo przyjemnie spędzić te kilkanaście godzin nad *Front Mission*. A później sięgnąć po podobne jej gry, lub kolejne części tego cyklu. Ja w każdym razie polecam.

Maciej Kaczyński

The Story of Thor

Gry rpg na konsole zupełnie nie przypominają swoich odpowiedników z komputerów. Nie ma tysięcy tabelek, charakterystyk, godzinnego tworzenia postaci. Zawsze jednak można liczyć na ciekawą fabułę, niecodzienny świat i kupę dobrej zabawy. Do perfekcji Japończycy opanowali tworzenie gier action-rpg (a właściwie gier przygodowo-zręcznościowych, bo z elementów rpg, to tam tylko punkty życia i ew. magii są).

Doskonałym przykładem tego typu produkcji jest *Story of Thor*, który ukazał się na konsolę Sega Genesis. Od razu słowo wstępu. Nie mam najmniejszego pojęcia czemu ta gra nazywa się tak, a nie inaczej. Nie ma tam nic, co mogłoby się z mitologią skandynawską kojarzyć. Żaden z bohaterów nie nazywa się Thor, a grafika zdecydowanie północnej Europy nie przypomina. W wersji europejskiej tytuł zmieniono na *Beyond Oasis*, ale i za tym tytułem może świadczyć co najwyżej imię głównego bohatera i jego ubranie.

Jak to zwykle w takich historiach bywa wcielamy się w młodzieńca (tu księcia Aliego), którego będą czekały nie lada przygody. Podczas jednej z wypraw odnalazł on tajemniczą złotą obręcz. Gdy wrócił do domu, nagle się okazało że po okolicy rozpełzły się różne potwory i obce wojska. Udajemy się więc do zamku, gdzie dowiadujemy się że prawdopodobnie jesteśmy w posiadaniu bardzo potężnego artefaktu, dzięki któremu możemy przyzywać różne żywioły. Aby się ostatecznie przekonać, musimy udać się do jednej ze świątyń, gdzie jest uśpiony jeden z żywiołów. My się tam oczywiście udajemy, bijąc po drodze tabuny wrogów, a tam...

Zresztą sami się domyślacie, że to dopiero początek całej zabawy.

Jak na konsolę, która wyszła w jeszcze w latach 80 (a dokładniej w 1988), *Story of Thor* wygląda bardzo dobrze. Chciałoby się, żeby każda gra wyglądała co najmniej tak dobrze. Postacie są duże, szczegółowo narysowane i bardzo dobrze animowane. Zresztą, co tu dużo mówić, wystarczy spojrzeć na obrazki. Musicie przyznać, że wyglądają smakowicie. A jeżeli włączymy jakiś zaawansowany filtr na emulatorze (typu hq2x), to efekt będzie bardziej niż bardzo dobry. Szczerze mówiąc, nie mogę się do żadnego elementu przyczepić.



Tak jak grafika rządzi, tak muzyka jest wyjątkowo kiepska. A może inaczej, jest zbyt mało urozmaicona. Muzyka zmienia się tylko w zależności od tego, czy znajdujemy się na świeżym powietrzu, czy w jaskiniach. Dźwięki stoją na nieco lepszym poziomie, tak więc ogólnie

Jak to zwykle w Action-RPGach bywa, jest tu sporo elementów zręcznościowych.



Będziemy musieli trochę się naskakać, nabiegać, wykazać się małpią zręcznością lawirując między przeciwnikami, pociskami i spadającymi z nieba meteorami.

Na szczęście, dla tych mniej uzdolnionych manualnie, nie są to jakoś szczególnie trudne momenty. Z wyjątkiem walk z bossami, raczej nie powinniście mieć problemów. Z bossami w zasadzie też... tyle że tam trzeba sobie wymyślić sposób na jego pokonanie.

Bardzo wkurzał mnie trochę niedopracowany system walki. Po prostu szybkie obracanie się podczas pojedynków jest praktycznie niemożliwe. Chcesz uderzyć kogoś po prawej stronie? Puść wszystko, wciśnij prawo, a dopiero później atak. W innym przypadku nadal będziesz skierowany w starym kierunku, tyle że Ali przesunie się krok w prawo. Pozostaje więc tak manewrować, żeby walczyć jednocześnie z maksymalnie dwoma przeciwnikami, a najlepiej żeby obydwoje byli stali obok siebie. Do dyspozycji oddano nam kilka rodzajów broni - podstawowym jest krótki miecz, ale możemy znaleźć kilka innych typów broni białej. Do tego mamy kusze uzbrojone w przeróżne



pociski oraz bomby.

Zabawne, bo ekwipunku w zasadzie nie mamy w ogóle. Jedyne co możemy zbierać to przedmioty, które służą do odnawiania naszych sił życiowych i magicznych.

A skoro o magii mowa, to trzeba przyznać, że mamy tu do czynienia z jednym z najciekawszych patentów z jakimi miałem do czynienia. Ali posiada specjalną obręcz, dzięki której może przywołać sobie żywiołaka (np. „strzelając” z obręczy w ogień). Początkowo jest to żywiołak wody, ale później także ognia, roślin i cienia. Każdy z żywiołaków potrafi wykonać 3 czynności (np. uzdrowić cię, czy stworzyć twoją idealną kopię), które jednak pożerają zapas many.

Kto jednak myśli, że *Story of Thor* to zręcznościówka w stylu *Diablo*, bardzo się myli. Owszem, walka jest w czasie rzeczywistym, i czasami walczymy z kilkoma przeciwnikami naraz, ale to w tej grze na szczęście nie wszystko.

Od czasu do czasu będziemy musieli wysilić nasze szare komórki. Nie za bardzo, ale jednak. A to trzeba odpowiednio ustawić przełączniki, a to nacisnąć przyciski w odpowiedniej kolejności itp. Niby niewiele, a cieszy.

Bez wątpienia *Story of Thor* to jedna z lepszych pozycji dostępnych na Genesis. Fabuła może nie jest zbyt oryginalna, była na tyle wciągająca, że ciężko mi było oderwać się od gry, do momentu ukończenia tego tytułu.

Maciej Kaczyński

Fallout | Interplay / Black Isle Studios 1998 | DOS / Windows

FALLOUT

Zacznijmy od prehistorii, czyli gry Wastelands stworzonej przez Interplay pod koniec lat 80ych. Była to bardzo niestandardowa gra rpg. Działa się bowiem na terenie USA po III Wojnie Światowej, zniszczonej przez broń atomową. Wcielaliśmy się w członka grupy Desert Rangers, którzy starają się pilnować względnego spokoju umożliwiającego powolne odbudowywanie cywilizacji. Brzmi znajomo? I powinno, to ojciec Fallouta (zaś Fountain of Dreams to jego bękarci brat). A później, po prawie 10 latach szefostwo Interplay postanowiło powrócić w niebezpieczne pustkowia zniszczonego świata.

Oczywiście parę rzeczy trzeba było zmienić trochę szczegółów, bo prawa do oryginału, niestety, pozostały u Electronic Arts.

I tak (w telegraficznym skrócie) powstał Fallout, post nuklearny rpg.



Ale nie tylko niecodzienny “świat” stanowi o oryginalności tego tytułu. Przede wszystkim, imponuje własny system rpg - SPECIAL, wzorowany na papierowym systemie GURPS. To znaczy, początkowo Fallout miał być oparty o GURPSa, ale licencja chyba zbyt wiele kosztowała, więc twórcy musieli sobie stworzyć coś własnego. Pomimo, że nie jest idealny (o czym za chwilę) to jest ciekawie pomyślany, a przede wszystkim nie najgorzej się sprawdza w praktyce.

Na naszą postać składa się 7 głównych charakterystyk. Dość typowych, bo są wśród nich: siła, percepcja, wytrzymałość, charyzma, inteligencja, zręczność oraz szczęście. Następnie mamy charakterystyki wtórne, które zależą od ilości punktów przy poszczególnych charakterystykach. I tak, ilość Punktów Życia zależy od Wytrzymałości i Siły, a Punkty Akcji od Zręczności. Aby bardziej zróżnicować tworzone postacie, możemy nadać im również indywidualne cechy. Kiedy wybierzemy cechę Mięśniak, mamy mniej punktów życia, ale za to zwiększa nam się siła.

Co trzy (lub cztery poziomy, jeżeli wybraliśmy odpowiednią cechę) będziemy mogli sobie wybrać sobie Profit, który ułatwi nam nieco dalszą rozrywkę (dodając np. Punkt Akcji, czy polepszający wzrok w ciemnościach).

No i jeszcze są Umiejętności. Jest ich 18 i dotyczą wszystkich możliwych aspektów życia na Pustkowiach. Najwięcej, bo aż 6 dotyczy walki. Ale znajdziemy tu również umiejętności targowania się, retorykę, czy otwieranie zamków.

System umiejętności ma jednak jedną poważną wadę, niestety, bardzo powszechną. Otóż mamy wspólną pulę punktów doświadczenia. Co poziom dostajemy określoną ilość punktów do podziału i możemy podwyższać sobie nawet te umiejętności, z których nie korzystaliśmy. A przecież dodając w grze paru nauczycieli, czy więcej książek można byłoby rozwiązać tę niedoróbkę.

To z czego zasłynął *Fallout*, to przede wszystkim ogromne bogactwo świata i poczucie swobody, które nam towarzyszy w wędrówce po Procesor Wodny. Albowiem, zostaliśmy wybrani przez starszyznę naszej Krypty, by odnaleźć wspomniany procesor przed upływem 175 dni, bo na tyle starczy jeszcze w schronie zapasów. Chcąc, nie chcąc ruszamy na ciężką wyprawę.

Początkowo mamy do czynienia z dość typowym rpgiem, tyle że nie w świecie fantasy. A to, proszą nas o pozbycie się olbrzymich skorpionów, a to o odbicie porwanej przez bandytów córki przywódcy wioski, do której trafiliśmy.

I tu objawia się podstawowa różnica między *Falloutem*, a większością innych gier RPG. Po prostu, autorzy pozostawili nam możliwość wyboru. W przypadku plagi skorpionów, możemy albo po prostu je wybić co do jednego, albo po prostu użyć dynamitu i zamknąć wejście do jaskini, w której się zalęgły. W drugim przypadku jest nawet jeszcze więcej możliwości wybrnięcia z sytuacji. Wybicie bandytów oczywiście zawsze wchodzi w grę. Ale jeżeli mamy odpowiednio wysokie statystyki, możemy przekonać (lub zastraszyć) bandytów, by uwolnili porwaną. Możemy również wykupić kobietę, albo “wygrać” ją w pojedynku z hersztem bandy. Wobec wyboru jaki dają nam inne rpgi (czy chcemy ich zabić magią, czy raczej wolimy zimną stal) jest to zupełnie inna jakość.

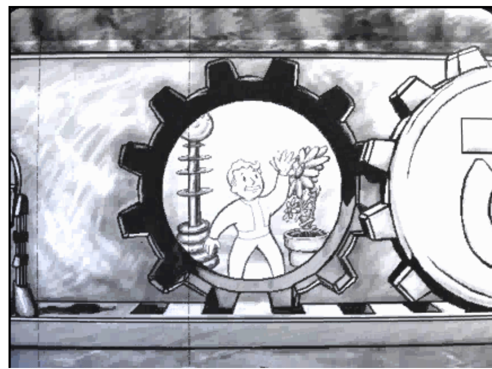
Duży nacisk położono również na ilość i



różnorodność zadań, które przyjdzie nam spełnić, a także jakie konsekwencje towarzyszą naszym wyborom. Jeżeli będziemy pomagać ludziom, będzie rosła nam karma, ludzie będą nas milej widzieli w swoim towarzystwie. Możemy jednak wybrać drogę niezupełnie chlubną. W każdym praktycznie mieście będą grupy przestępcze, dla których możemy wykonać intratne, choć niezbyt uczciwe zadania (głównie zabójstwa czy kradzieże).

Wszystkich questów w grze jest ponad 50, co jest dość imponującą liczbą. Niestety, nie ma szans na wykonanie wszystkich z nich, gdyż często dostajemy zadania od zwalczających się frakcji, a pomóc możemy tylko jednej. Mimo wszystko, trudno powiedzieć, żebyśmy się w czasie gry nudzili. Trochę szkoda, że prawie wszystkie questy, albo dotyczą, albo kończą się ogólną rozpierduchą (tzn. możemy omówić uczestniczenia w akcji, ale dostaniemy wtedy mniej punktów doświadczenia).

Wiadomo, że istotną rolę w każdej grze rpg stanowi walka. Dla większości tytułów, to wręcz esencja rozrywki i główne, a często nawet jedyne źródło punktów doświadczenia. W *Falloucie* postanowiono na dobrze przetestowany tryb znany z większości gier Squad Base Strategy (jak choćby *UFO*, czy *Laser Squad*). W skrócie wygląda to następująco. Każda z postaci ma pewną ilość punktów akcji do wykorzystania. Każda czynność, jak chodzenie, przeładowywanie broni, użycie przedmiotu zajmuje pewną pulę punktów. Po jej wykorzystaniu (albo po „ręcznym” zakończeniu tury, bo wtedy nie zużyte punkty zwiększają nasz Armor Class), rusza się kolejna osoba i tak w kółko, aż na placu boju nie zostanie jedna frakcja. Trochę dziwnie przeliczane są procenty udanego trafienia w przeciwnika. Zdecydowanie za małe szanse są przy bezpośrednim kontakcie (tzn. wtedy gdy stoimy z przeciwnikiem



na sąsiednich polach). Bo jeżeli mamy zaledwie 50% szans na trafienie w człowieka, to musicie przyznać, że to trochę mało. Na szczęście, takie sytuacje zdarzają się wyłącznie na początku, kiedy nasze statystyki są bardzo niskie.

Niestety, możliwości w czasie walki są dość biedne. Brakuje choćby możliwości ukucnięcia (dzięki czemu byłoby nas trudniej trafić). Jedyne co przychodzi mi do głowy jako usprawiedliwienie developerów, to chęć uczynienia walki jak najszybszej i najmniej skomplikowanej. Szkoda, że odbyło się to kosztem jakości.

Co gorsza, widać tu kiepskie AI walczących. Jedyne do czego zdolni są przeciwnicy (i nasi sojusznicy), to frontalny atak (aż do stanięcia na sąsiednim polu), i ucieczka w momencie gdy spadnie im niebezpiecznie nisko ilość punktów życia. Aha, w międzyczasie jeszcze używają apteczek i przeładowują broń. O żadnych zagrywkach taktycznych, nie ma najmniejszej mowy.

Twórcy widać poszli na łatwiznę i jako defaultowego wroga uczynili naszą postać.

Dochodzi więc do abstrakcyjnych sytuacji, kiedy grupa skorpionów atakuje tylko nas, a resztę drużyny zupełnie ignoruje. Albo uczestniczymy w zatrzymaniu groźnego gangstera i jedyne co możemy robić, to używać kolejne porcje stimpaków, bo bandziory walą tylko do nas, szeryfa z zastępcami zupełnie olewając.

Grafika jest, jak każdy widzi, całkiem przyzwoita, choć nie wykorzystuje żadnych nowinek technicznych (bo i ciężko byłoby wtedy zrobić wersję dosową) i korzysta ze zwykłego trybu SVGA. Trudno się tu do czegoś bardzo przyczepić, choć przydałaby się większa różnorodność bitmap, bo te obecne zbyt często się powtarzają.

Absolutnie świetna jest za to muzyka, która nie nudzi się nawet po kilkugodzinnej sesji. Nieco gorzej (a może po prostu oszczędnie) jest w przypadku reszty udźwiękowienia

gadek prawie w ogóle nie ma, a inne odgłosy są takie sobie, co nie znaczy złe.
Pewne zastrzeżenia można mieć do interfejsu. Jest co prawda czytelny, ale nie obyło się bez pewnych wpadek. Jednorazowo można przenieść jedynie 999 sztuk danego przedmiotu (kłopot dotyczy głównie pieniędzy). I w tedy gdy robimy jakieś konkretne zakupy, musimy trochę się pomęczyć.
Dużo większe zarzuty mam do rozwiązań związanych z drużyną. O beznadziejnym AI już było, więc nie będę się powtarzał. Dlatego bardzo brakuje również jakiejkolwiek kontroli nad resztą naszej drużyny. Skoro można dać im wyposażenie i broń, to czemu nie można im powiedzieć jak mają się zachowywać w czasie walki (rzecz jasna w pewnych granicach). Bo często musiałem wczytywać stan gry, żeby uratować choćby Iana. A skoro jesteśmy przy wyposażaniu członków naszej drużyny, to i tu są pewne głupoty, które bardzo mnie denerwowały. Przedmioty przekazujemy im w dokładnie taki sam sposób jak przy kupowaniu/sprzedawaniu u sprzedawców. Dajemy im więc przedmioty, a w zamian możemy wziąć coś z ich ekwipunku (o ile to co im dajemy, ma większą wartość niż to, co chcemy wziąć). Występuje tu jeden drobny bug, swoją drogą dość przydatny, bo nasza postać ma dość małą "pojemność". Nasi współtowarzysze podróży mogą nieść za to ile tylko chcą (dlatego tak warto o nich dbać).
Pewnie się zastanawiacie, Problem pojawia się w momencie, kiedy chcemy coś od nich wziąć. Jak nietrudno się domyśleć, bez dania czegoś w zamian, nic nam nie oddadzą. Pozostaje więc.... ich okraść.
Tak wiem, brzmi debilnie, ale przecież nie ja to



wymyśliłem. Na szczęście, są dość wyrozumiali oraz tępi jak but, więc nic nam nie grozi z ich strony.
I jeszcze jedno, bardzo szkoda, że możemy podróżować jedynie z 3 różnymi postaciami. Gdyby to były postacie z "krwi i kości", z bogatą historią, różniące się charakterem, umiejętnościami, a nie służące za mięso armatnie i muła, mógłbym to zrozumieć. Ale to co mamy, to naprawdę trochę mało.
Parę słów należy się również polskiej wersji gry. Trzeba przyznać, że CD Projekt odwaliło kawał dobrej roboty. Przetłumaczono w zasadzie całość gry, no może z wyjątkiem tekstur w samej grze. Oczywiście, niektóre teksty mogą razić purystów językowych, bo część słów należało po prostu wymyślić, ale ci którzy nie grali w wersję angielską, bądź słabo mają opanowany ten język, nie powinni czuć się zawiedzeni. Zresztą, pozostali również.
Rozbrajające są, co prawda, teksty podczas walk. No bo czy nie brzmi śmiesznie „Oj moja noga" wypowiadane przez bandziora, kiedy walnęliśmy mu criticala? No ale, to również „błędy" z angielskiej wersji gry.
Niemniej, biorąc wszelkie wady i zalety Fallouta, nie można powiedzieć, że to gra zła (albo nawet średnia). W zalewie miernoty i przeciętniactwa, Fallout to był istny rodzynek, na który rzuciły się wygłodniałe rzesze miłośników turlania kostek (choć paradoksalnie sprzedaż wcale nie była taka duża jakiej należałoby się spodziewać). Nawet ewidentne niedoróbki nie zmieniły tego, że gra dobra jest i basta (choć gorsza niż część druga).

Maciej Kaczyński

Całkiem niedawno obchodziliśmy setną rocznicę pomyślnego wzbicia się samolotem w powietrze dokonanemu przez braci Wright. Już na tym etapie podobieństwa się kończą i nie powinniśmy naśladować pierwszych chwil Flyer'a, gdyż w tej grze wypadałoby utrzymać się w powietrzu dłużej niż historyczne 59 sekund. Poza szczęśliwym lotem należy skutecznie likwidować atakujące hordy wrogów, które czają się nie tylko w powietrzu i na lądzie. Często dopaść nas może pocisk z przepływającego obok statku. Celami są przede wszystkim statki, wrogie samoloty i naziemne działka przeciwlotnicze. Niektóre z nich możemy zniszczyć zamontowanym na dziobie karabinem, miejmy jednak na uwadze bezpieczną wysokość naszej maszyny, ponieważ kamuflaż z liści na nic się nam nie zda w dalszym etapie rozgrywki. Skoro już jesteśmy przy dostępnych środkach rażenia należy wspomnieć o zapasie bomb oddanym do dyspozycji dzielnego pilota. Dzięki ich sile i naszym wrodzonym zdolnościom bombardierskim żadna konstrukcja znajdująca się pod nami nie może czuć się bezpiecznie. Wrogie samoloty zestrzelimy lecąc na takim samym pułapie, co sygnalizuje nam niebieski kolor menu.
Zgodnie z zasadami fizyki od czasu do czasu wypada dotknąć kołami matkę ziemię, aby uzupełnić zapasy bomb i paliwa oraz jeśli jest potrzeba, dokonać potrzebnych napraw.
Samolot podatny jest na cztery rodzaje uszkodzeń: działko (G), bomby (B), paliwo (F), sterowność (M). O każdym trafieniu jesteśmy informowani mignięciem ekranu oraz pojawieniem się w prawej dolnej części ekranu odpowiedniej literki. Uszkodzenia w mniejszym lub większym stopniu wpływają na nasze bezpieczeństwo, uszkodzenie



karabinu czy też luku bombowego można jeszcze jakoś wytrzymać gdyż sporadycznie uda się zarobić jakieś punkty. Gorzej sprawa ma się z paliwem i sterownością, będąc trafieni zaraz po starcie możemy nie dolecieć do kolejnego lotniska, tak samo jak mieć problem z wylądowaniem na nim podczas uszkodzonych sterów. Sam start jest banalny, wystarczy tylko odpowiednio rozpędzić maszynę i już mierzymy się wzrokiem z przelatującymi obok nas kaczkami. Aby wylądować trzeba w miarę cało dolecieć do lotniska, komputer zasygnalizuje nam je dzwonkiem, który powinniśmy zaakceptować oddając kilka strzałów. Nie łudźmy się, że po szczęśliwym wylądowaniu możemy na chwilkę odetchnąć. Cały czas należy mieć się na baczności i w razie czego przyspieszyć start (klawisz fire), gdyż przelatującym nad nami pilotom wroga mogą nagle puścić zwieracze, a wtedy o wypadek nie trudno.
Nie powiedziałem jeszcze nic o widokach, a wszakże to najbardziej urzeka w podniebnych zmaganiach. Niestety tutaj nie ma co podbić serca amatora podniebnych wrażeń z wiadomych względów. Powinniśmy jednak zwrócić uwagę na dość duże zróżnicowanie terenów działań, czy to doliny rzeczne, bazy wojskowe lub miasta zawsze coś się dzieje. Gdzieniegdzie czasem przejedzie jakiś pojazd, czasem spotkamy przepływający statek jednak na dobrą sprawę brakuje większej ilości ruchomych celów, które sprawiają większą satysfakcję z ich likwidacji.
Udźwiękowienie jest standardowe bez zbędnych fajerwerków, troszeczkę brakuje mi tutaj muzyki w trakcie rozgrywki umilającej całą rozwałkę.
Tak na dobrą sprawę podczas pisania tej recenzji, kolejny raz spędziłem przy „Blue Max" miłe chwile. Nie potrafię odpowiedzieć jasno, co sprawia, że czasami nachodzi mnie ochota na odpalenie sobie jej i nawet chwilowe polatanie. Wiem natomiast, że jeśli lubisz tego typu produkcje, a nie było okazji wcześniej do zaznajomienia się z tym, co oferuje produkcja Synapse to może właśnie nadszedł odpowiedni moment?

Dracon__

Blue Max | Synapse 1983 | Atari XE



Z wrestlingiem, na "żywo" spotkałem się po raz pierwszy gdzieś w okolicach wczesnych lat 90ch (kiedy tylko w telewizji osiedlowej pojawił się SkyOne). To było niesamowite przeżycie, które przetrwało w zasadzie do dziś.

Niestety, wolna amerykanka (kto w ogóle taką bzdurną nazwę wymyślił) nie miała zbytniego szczęścia do ekranizacji. Większość tytułów była kiepskimi zręcznościówkami polegającymi głównie na waleniu w przyciski, żeby wykonać rzut czy inny cios. Nawet tak lubiana *WWF Wrestlemania Arcade* od Acclaimu nie odeszła od tego schematu (choć tu zamieniono styl rozgrywki na identyczny z typowych mordobić).
Dopiero wejście na rynek konsol 32bitowych, a także zajęcie się tematem takiej firmy jak THQ wreszcie przyniosło zmiany.

No cóż, trzeba przyznać, że dostępna ilość zawodników robi wrażenie. Możemy bowiem wybrać z ponad 60 zapaśników (w tym 50 z WCW/NWO, a reszta pochodzi z jakiś japońskich federacji). Znajdziemy tu min. Hulka Hogana, Macho Mana, Rowdy Pipera, Goldberga, Stinga, Ravena, Breta Harta i innych. W sumie całą (no prawie całą) śmietankę tej federacji. Wszyscy wyglądają na całkiem podobnych do żywych



odpowiedników, tak że nie powinno być żadnych problemów z identyfikacją. Co prawda postacie są kanciaste, co widać szczególnie na zbliżeniach (powtórkach), ale dość szybko przestajemy na to zwracać uwagę pogrążając się w rozgrywce.

Animacja zawodników jest zrobiona fachowo. Postarano oddać się większość ciosów . Nie zabrakło takich drobiazgów jak unikatowe gesty (o których więcej w dalszej części tekstu) czy ulubione ciosy i finishery (chociaż tu znajdzie



się parę odstępstw). Niestety, ilość dostępnych zachowań, spowodowała że sterowanie należy do średnio przyjemnych. Dobrze, że można się jednak do niego przyzwyczaić.

Gra, niestety, nie posiada jako takiego trybu kariery czy sezonu. Możemy co najwyżej powalczyć o jeden z pasów mistrzowskich, wziąć udział w pojedynczym spotkaniu, albo rozegrać specjalny pojedynek. Walka o tytuł, to nic innego jak 8 następujących po sobie walk, gdzie na końcu spotykamy się z obecnym mistrzem.
Wśród innych trybów gry znajdziemy Battle Royal, czyli walkę do 40 zawodników. Nie, nie jednocześnie. Naraz na ringu będzie 4 zawodników, a gdy któryś odpadnie na jego miejsce wejdzie następny. Drugim ciekawym trybem jest walka ty przeciwko drużynie liczącej maksymalnie 3 osoby.
Najważniejszym elementem w takiej grze jest jednak system walk. Ten z *WCW/NWO* jest przemyślany. Przycisk A służy nam przede wszystkim do chwytów, zaś B do zadawania uderzeń. W zależności czy będziemy trzymać je krótko czy długo wykonamy lekki bądź ciężki ruch. Pozostałe przyciski posłużą nam do biegania, obrony, zmiany celu i „tauntowania". To ostatnie jest bardzo ważne, bo podnosi nasz stan ducha. Na szczęście, dobre zagrywki, serie ciosów, chwyty, przerzuty też go podnoszą. Kiedy „uzbieramy komplet" możemy wykonać speciala. Generalnie możemy robić wszystko to, co widzieliśmy na transmisjach z gal (no może poza biciem kogoś krzesłami i innymi przedmiotami).

To, co różni tę grę od wcześniejszych wrestlingów, to brak jakiejkolwiek paska życia. W końcu to dość logiczne, bo w rzeczywistości też nic takiego przecież nie ma. Jeżeli nasz zawodnik dostaje baty, to zaczyna wolniej się poruszać, trzyma się za brzuch i trudniej wykonywać mu przechwyty. Bo tu znowu, pewna nowość w gatunku – wszystkie ciosy można przechwycić. Tzn. ponoć wszystkie, bo samemu ciężko to sprawdzić. Dzięki czemu walki wyglądają dość telewizyjnie z tymi wszystkimi paradami, częstymi zmianami wygrywającego (a gdy idzie nam zbyt łatwo, na ring wpada jeszcze jeden zawodnik, dzięki czemu musimy przez pewien czas walczyć przeciwko dwóm zapaśnikom).
Niestety, gra ma jedną podstawową wadę. Zbyt szybko się nudzi. W trybie dla jednego gracza, ukrytych zawodników odkryjemy jeszcze tego samego dnia (o ile będzie nam się chciało kilkukrotnie przechodzić grę). Później pozostaje nam co najwyżej pobijanie własnych rekordów punktowych. Dopiero w kilka osób WCW/NWO nabiera rumieńców.

A tak, mamy naprawdę przyzwoity symulator wrestlingu, który jednak dość szybko się nudzi. Ale i tak, nie jest źle.

Maciej Kaczyński



N, trzykrotnie użyj kołatki, W, obejrzyj głaz, znajdziesz kamyki, weź kamyk, E, użyj kamyk, walcz ze strażnikiem,
zabierz miecz, N, N, E, użyj kredens, weź chleb, W, weź drabinę, S, użyj dębowe drzwi, E, Walcz ze strażnikiem, podnieś klucz, obejrzyj stół, użyj szuflady, zabierz znalezione krzesiwo, W, użyj klucza - otworzą się drzwi po lewej stronie, W, użyj posiadanej pochodni, postaw drabinę, U, wyrzuć kamyki, weź nóż i złoty kluczyk, przesuń dźwignię, D, E, N, E, użyj złoty kluczyk, weź kulę (kluczyk możesz wyrzucić), W, N, wyrzuć krzesiwo i klucz, zabierz medalion, U, strażnikowi daj medalion,
spróbuj podnieść głowę dzika - znajdziesz ukrytą dźwignię, odłóż głowę dzika na ziemię, użyj dźwignię, D, D, weź wodę i mięso, Jeżeli masz mało energii, zjedz chleb, mięso czy wypij wodę, U, E, użyj fotela (chyba tronu?), znalazłeś się w tajnym pomieszczeniu. Możesz śmiało użyć kuli, a zyskasz tajemniczą moc.
Znowu usiądź na fotelu. Wyrzuć kulę, U, zabierz różdżkę i wracaj na dół. W, U, W, użyj różdżki i zabierz kluczyk, E, D, E, U, użyj kluczyka, pokonaj strażnika, N, użyj lustra, N, dwukrotnie użyj świecznika, E, zadaj schowek i zabierz z niego płaszcz, N, zabij strażnika, E, U, weź chleb i futro, D, S, W, weź manuskrypt, E, N, U, W, W, S, wyrzuć futro, użyj manuskryptu, S, wyrzuć różdżkę, zabierz książki i znajdujące się za nimi złoto, książki możesz już odłożyć, weź za to laskę, N, N, E, U, D, S, U, strażnika przekup złotem, daj płaszcz Daeronowi, użyj laski, i to już koniec.



STRYCH: Przesuń szafę, w taki sposób, by zasłonić okno (dzięki temu unikniesz jednej walki). Później popchnij kufer, stawiając go na wejściu obok. (Kolejna walka z głowy - tym razem z Zombie). Kiedy wreszcie zapewniłeś sobie chwilowe bezpieczeństwo, możesz wreszcie się rozejrzeć po STRYCHU. Otwórz skrzynię i weź STRZELBĘ. Otwórz szafkę i weź DYWANIK. Za pianinem jest NOTKA (możesz ją przeczytać, ale później ją wyrzuć, do nieczego się nie przyda). Pomiędzy pułkami znajdziesz również KSIAŻKĘ (Exctracts of Golden Fleece). Ze stołu weź LATARNIĘ. Teraz możesz już spokojnie zejść na dół (są samą drogą, którą tu weszłeś).

MAGAZYNEK: Przeszukaj półki po prawo. Znajdziesz PUSZKĘ NAFTY. Uzupełnij nią LATARNIĘ (USE w inwentarzu) i porzuć PUSTĄ PUSZKĘ. Weź także ŁUK i już moszesz iść do PIERWSZEGO KORYTARZA.

PIERWSZY KORYTARZ: Nie idź prosto - podłoga się zarwie i skończysz grę. Na lewo masz PIERWSZĄ SYPIALNIĘ.

PIERWSZA SYPIALNIA: Jeżeli nie wejdziesz na leżący na podłodze dywan, drzwi się nie zamkną i nie będziesz musiał walczyć z Zombie. Więc uważaj. Podejdź do biurka i weź KLUCZ, którym otworzysz SKRZYNIĘ. Wewnątrz jest STARA SZABLA. Wyjdź z pokoju (jeżeli drzwi się zamknęły, to będziesz musiał pokonać Zombie strojącego na zewnątrz. Przejdź na drugą stronę do DRUGIEJ SYPIALNI.

DRUGA SYPIALNIA: Od razu zamknij za sobą drzwi (kolejna walka uniknięta). Zaraz po tym przejdź do TRZECIEJ SYPIALNI.

TRZECIA SYPIALNIA: Nie rób nic, tylko przygotuj się do walki z wilkołakiem (wpadnie przez okno). Weź WAZON i rzuć gdzieś. Rozbije się i z jego szczątków będziesz mógł wziąc KLUCZ. Otwórz SZAFKĘ i weź 2 MAŁE LUSTERKA. Możesz już wyrzucić KLUCZ. Wyjdź z pokoju, przejdź na drugą stronę do ŁAZIENKI.

ŁAZIENKA: Otwórz Szafkę i weź APTECZKĘ. Wewnątrz znajduje się FLASZKA. Wypij zawartość i wyrzuć FLASZKĘ i PUSTĄ APTECZKĘ. Wyjdź i skieruj się do wyjścia na niższe piętro.

SCHODY: Idź przy samej ścianie, i dojdź do małej STATUETKI przy Gargoylii. Połóż na niej LUSTERKO. Idź w drugą stronę i zrób tak jeszcze raz. Gargoyle przerażą się nawzajem swoich odbić i znikną. Wreszcie będziesz mógł zejść na dół.

ZEJŚCIE ZE SCHODÓW: Idź w prawo (nie przeszkadzaj Rycerzowi - w tym momencie jest nieśmiertelny). Wejdź do pokoju i nie dotykając duchowi siedzącemu w fotelu, weź GRAMOFON, ZAPAŁKI. Otwórz szafę i zabierz NABOJE. Przeładuj STRZELBĘ (albo użyj NABOI, wyjdzie na to samo). Idź w przeciwną stronę aż dojdziesz do

DRUGIEGO KORYTARZA. Wejdź do pierwszych drzwi i zabij wilkołaka (dwa strzały ze STRZELBY). Wyjdź i wejdź do kolejnego pomieszczenia.

DRUGA ŁAZIENKA: tu musisz się śpieszyć. Weź SŁÓJ z wodą, a z szafki APTECZKĘ i szybko wybiegnij na zewnątrz. Idź dalej. Wejdziesz do CIEMNEGO POKOJU: użyj zapałek i połóż na ziemi LATARNIĘ. Przeszukaj nocną szafkę przy łóżku - znajdziesz NABOJE. Weź również CIĘŻKĄ FIGURKĘ oraz KSIĄŻKĘ. Nie zapomnij wziąć ze sobą LATARNI. Wyjdź na zewnątrz i wróć do miejsca gdzie stoi rycerz. Dotknij ryczerza (będzie chciał cię zaatakować). Wtedy rzuć w niego CIĘŻKĄ FIGURKĄ. Weź MIECZ i zejdź w na dół (w prawo i jeszcze raz w prawo).

DOLNY HALL: Idź w dół ekranu, a później prosto, do SZKLARNI.

SZKLARNIA: Podejdź do pomnika. Przeszukaj go (weź wszystkie 3 STRZAŁY). Uważaj bo zaraz potem, zaczną spadać pająki (są nieśmiertelne). Wyjdź ze SZKLARNI i idź na górę.

ZEJŚCIE ZE SCHODÓW (ponownie): Idź w lewo (tak jakbyś szedł do CIEMNEGO POKOJU), ale do niego nie wchodź, tylko idź dalej.

GALERIA: Od razu zakryj obraz STARYM DYWANIKIEM. Idź w drugą stroną (aż widok się zmieni i będziesz mógł zobaczyć przed sobą wiszący po drugiej stronie GALERII). Wymierz z ŁUKU i strzel. Powinieneś zabić ducha w obrazie. Idź korytarzem do samego końca i wejdź do NOWEJ SYPIALNI.

NOWA SYPIALNIA: Weź książkę. Obejrzyj ją - okaże się fałszywa. Podejdź do zegara i odepchnij go na bok. Za zegarem znajduje się skrytka, a w niej klucz do GABINETU i dokumenty (je możesz zostawić). Wyjdź na zewnątrz i idź z powrotem.
Gdy będziesz przechodził koło podwójnych drzwi, weź do ręki latarnię i wejdź do BIBLIOTEKI.

BIBLIOTEKA: Jak tylko wejdziesz do środka połóż LATARNIĘ na podłogę (Drop/Put). Biegnij w prawo i poczekaj, aż bibliotekarz będzie przy tobie. Wtedy czym prędzej pobiegnij na drugą

stronę pomieszczenie i zacznij przeglądać półki z książkami (te bardziej po lewo). W pewnym momencie (mniej więcej po środku), dowiesz się, że znalazłeś mechanizm. Wtedy użyj FAŁSZYWEJ KSIĄŻKI (Drop/Put) i wejdź do ukrytego pomieszczenia. Weź wszystko co znajdziesz (a szczególnie TALIZMAN) i stań wewnątrz pentagramu. Dopiero wtedy weź się za czytanie. Weź do sztylet sinusoidalny (taki kręcony :o))). Resztę sztyletów i książki możesz zostawić. Wyjdź na zewnątrz. Zabij nożem bibliotekarza, spokojnie weź latarnię i wyjdź z BIBLIOTEKI drzwiami (do tej pory zamkniętymi) i zejdź na dół schodami.

DOLNY HALL (ponownie): na prawo są zamknięte drzwi, wejdź nimi do KUCHNI.

KUCHNIA: Weź gotujący się Garnek (lepiej, żebyś nie wiedział, co to jest ;-)).
Wejdź do małego SKŁADZIKU przy oknie i wyjmij Miecz. Zabij nim Zombie.
Przeszukaj kopiec węgla, a znajdziesz Pudło po butach. Weź je, otwórz i weź z niego pistolet. Zostaw Pudełko. Weź Naftę, uzupełnij poziom paliwa w Latarni i wyrzuć puste opakowanie. Wróć z powrotem do KUCHNI i wejdź na ZAPLECZE. Na prawo od drzwi wisi klucz, a w beczce znajdują się Herbatniki. Zjedz je, a puste pudełko wyrzuć. Wyjdź z ZAPLECZA i wyjdź przez drzwi między kontuarem i ZAPLECZEM i wejdź do JADALNI (przez zamknięte drzwi).

JADALNIA: Czym prędej połóż GARNEK na Stole (co zatrzyma Zombie) i wyjdź przez drzwi na lewo.

PRZEDPOKÓJ: Podbiegnij do stołu. Weź z niego Zapalniczkę i użyj SŁOJA na popielniczce (dzięki temu, nie będziesz musiał się śpieszyć w tym pomieszczeniu. Wejdź do kolejnego pomieszczenia, używając KLUCZA.

GABINET: Przeszukaj szafki w rogu pokoju i zabierz Płytę (Saint-Seans' Dance of Death). Użyj Szabli Kalalerskiej na wiszącej tarczy (jeżeli Ci się wcześniej złamała, spróbuj obydwu części). Nie wchodź na razie na dół, tylko wyjdź z pomieszczenia do DOLNEGO HALLU. Tym razem idź prosto i wejdź do SALONU. Nie próbuj wychodzić przez frontowe drzwi - zginiesz.

SALON: Zabij ducha (to Kapitan Norton - bohater jednej z książek w grze) mieczem od rycerza. Najlepiej będzie Weź Klucz. Obok obrazów możesz poczytać sobie książkę. Użyj klucza od Pirata na podwójnych drzwiach i wejdź do SALI BALOWEJ.

SALA BALOWA: Stań gdzieś z boku i użyj płyty (Saint-Seans' Dance of Death). Dzięki temu duchy zaczną tańczyć. Przejdź między nimi i weź Duży Klucz. Wyjdź drzwiami u góry ekranu. Skieruj się do DOLNEGO HALLU i otwórz drzwi obok wejścia do SZKLARNI (są zamknięte, ale masz klucz).

PIWNICA: Uważaj na Szczury - są nieśmiertelne. Idź w górę ekranu - do stołu i weź Naboje do Rewolweru. Później idź w głąb PIWNICY. Wreszcie na samym końcu, w jednym z rogów stoją Beczki. Podejdź do nich i wyciągnij Kołek (uważaj, bo Beczki zaczną się przesuwać, jeżeli wyciągnisz zabezpieczenie). Nie wchoć jednak do środka, tylko wyjdź na górę i skieruj się do GABINETU.

GABINET (ponownie): Zejdź na dół do JASKIŃ.

JASKINIE: Przebiegnij przez mostek, nie przejmuj się, że most się zapadnie - i tak nie będziesz musiał tędy wracać. Idź dalej tunelem, i gdy tylko zobaczysz wielgachnego robala (to ten z książki ;o)) biegnij w dół. Miń dziwny kamień (to taki jedyny wektorowy na ekranie) i wyciągnij strzelbę (pistolet na razie oszczędzaj). Zabij wilkołaka i biegnij dalej. Kiedy tylko pojawi się przed tobą robal, zawróć i wejdź w tunel, który wydrążył robal. Zeskocz na dół (właściwie spadnij) i powoli podążaj w lewo (tzn. w prawo na ekranie). Przeskocz mostek (nowa opcja w menu) i podciągnij się do góry. Przejdź dalej, zabij pająka (dwa strzały, ale jeszcze lepiej, jeden strzał i dobij go mieczem). Rusz się dalej i podejdź do samej krawędzi. Zabij 'smoka' (???) z pistoletu (dwa strzały) i możesz zacząć skakać po słupach (jest to jeden z bardziej upierdliwych momentów w grze, gdyż trudno się połapać w tej perspektywie. Jeżeli spadniesz, musisz uważać na wodnego potwora i skieruj się przez tunel do wyjścia). Gdy już dojdziesz na drugą stronę, idź wgłąb jaskini. Kiedy dojdziesz do rozwidlenia, wybierz górną odnogę (w dolnej jest dziwny pająk). I tak doszedłeś do POMOSTÓW.

POMOSTY: Jest to trudna lokacja, z tego prostego powodu, że perspektywa ma przykry zwyczaj zmieniać się na niekorzystną. Ale cóż to dla nas ??? Wybierz lewy taras (tzn. na ekranie prawy) i zacznij biec. Taras zawali się z łoskotem, nie przejmuj się, wszystko idzie zgodnie z planem. Idź prosto i w razie czego, wspinaj się na kolejne poziomy. Uważaj tylko na kolejnego smoka (jak chcesz, możesz go zabić, ale to nie jest wymagane). Zeskocz po drugiej stronie najwyższego tarasu i pójdź krótkim tarasem, aż dojdziesz do kolejnego słupa. Ponownie dostań się na najwyższy poziom i idź tarasem, aż do rozwidlenia i pójdź rozwidleniem do góry ekranu. Otwórz skrzynię kluczem znalezionym w SALI BALOWEJ i zabierz Szlachetny Kamień, książkę możesz zostawić. Podejdź do ściany i popchnij kamień, który uniemożliwia dalszą drogę. Przejdź dalej (zapamiętaj, gdzie widziałeś zamknięte drzwi), aż dojdziesz do momentu, kiedy wszystko spowija ciemność. Zapal latarnię.

LABIRYNT: Postępuj w następujący sposób: idź prosto, aż do końca, później w Prawo, Lewo, Prawo (jedyna możliwość), Lewo, Lewo, Prosto, Lewo, Prawo (jedyna możliwość), Lewo (jedyna możliwość), Lewo, Prawo (jedyna możliwość), Prosto, Prawo (jedyna możliwość), Lewo, Lewo (jedyna możliwość), Pawo. Jeżeli wszystko poszło zgodnie z planem doszedłeś do zamnkętych drzwi. Włóż w nie Szalchetny Kamień (Drop/Put) i wejdź do środka.

JASKINIA: Pośrodku stoi Drzewo (czyżby ???), a obok niego Ołtarz. Wskocz do wody (zamokną Ci zapałki i strzelba - mam nadzieję, że masz jeszcze zapalniczkę?) Uważaj na kule ognia i potwory w wodzie. Dostań się do Ołtarza i zabierz z niego Hak. Później połóż na nim Talizman (wziąłeś go z Ukrytej Komnaty???) - dzięki temu nie będziesz się musiał już obawiać fajerboli ;o) . Zapal ponownie Latarnię (zapalniczką) i rzuć nią (Latarnią oczywiście) w drzewo (czy aby tylko ???).

UCIECZKA: Skoro już skończyłeś z Pradawnym (a jednak to nie było drzewo :o)))), powinieneś uciekać czym prędej. Dostań się do platformy po przeciwległej stronie, niż wszedłeś to JASKINI. Użyj Haka, by otworzyć Kamienne Drzwi. Staraj się iść w odwrotnym kierunku, niż przedtem. Kiedy dojdziesz, do miejsca, gdzie znalazłeś skrzynię (POMOSTY), przejdź na drugą stronę (nie śpiesz się, masz czas). I Biegnij dalej. Gdy spotkasz kolejne słupy, wskocz do wody. I odszukaj przejścia do innej komnaty. Przejdź tam, i wciągnij się na pomost. I jeszcze raz do góry. Poznajesz ten korytarz? Goniła Cię tu ta wielka glizda. A pamiętasz, gdzie się schowała (cały czas prosto). Biegnij w tamtą stronę. Powinieneś dojść do ...

PIWNICA (ponownie): Wyjdź na górę i skieruj się do drzwi wejściowych (prosto korytarzem). Drzwi wyjściowe znajdują się pośrodku, na końcu HALLU.

Koniec ???